

**RIAS KARAKTER PRAJURIT LUMAJANG 4  
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI  
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**MEILINA PRASTIKASARI  
NIM. 15519134007**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**

# **RIAS KARAKTER PRAJURIT LUMAJANG 4 DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Oleh:

**Meilina Prastikasari**  
**15519134007**

## **ABSTRAK**

Proyek Akhir ini bertujuan untuk; 1) merancang kostum, merancang asesoris, rias karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter yang sesuai dengan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 secara keseluruhan pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan model metode 4D, yaitu; 1) *define (pendefinisian)* membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) berupa proses perancangan kostum, asesoris, rias karakter, dan penataan rambut; 3) *develop (pengembangan)* berupa proses validasi desain kostum 2 kali, desain asesoris 2 kali, desain tata rias 2 kali dan *prototype*; 4) *disseminate (penyebarluasan)* membahas tentang kerjasama dengan pihak kasetra, rancangan pertunjukan, penilaian ahli *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di Laboratorium Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga yang berlangsung selama 4 bulan dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) rancangan kostum dan pelengkap asesoris menggunakan unsur garis, bentuk, warna, ukuran, tekstur, dan menggunakan prinsip keseimbangan, irama, harmoni dan proposi, penataan rambut menggunakan unsur garis, bentuk, ukuran, warna dan prinsip keseimbangan, harmoni, kesatuan; 2) kostum dan asesoris diwujudkan dengan kostum berupa kain sifon, kain jeans, kain batik gedongan Jawa Timur, berwarna emas, hitam, merah, pelengkap kostum berupa klat tangan, klat bahu, kalung, sabuk, mahkota, tombak dan tameng berbahan spon ati berwarna tembaga, hitam, coklat, rias wajah karakter diwujudkan dengan pengaplikasian makeup *foundation, eyshadow, blushon, eyeliner, contour, lipstick*; 3) pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 yang diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 pada pukul 13.00 WIB bertempat di Gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 481 penonton.

*Kata Kunci: rias karakter, tokoh prajurit lumajang 4, Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

# **CHARACTER MAKEUP-UP OF WARRIOR LUMAJANG 4 IN THE TEATER TRADITION OF THE SUN MORNING AT EARTH WILWATIKTA**

By:

**Meilina Prastikasari**  
**15519134007**

## **ABSTRACT**

*This Final Project aims to; 1) designing costumes, designing accessories, makeup character character of Warrior Lumajang 4 at the performance of Mentari Pagi tradition in Earth Wilwatikta; 2) arranging costumes and applying the character makeup that matches the character character of Warrior Lumajang 4 on the performance of sun Morning at Earth Wilwatikta; 3) displaying the character of warrior Lumajang 4 as a whole at sun Morning at Earth Wilwatikta.*

*The method used to achieve the goal with the model development model 4D method, namely; 1) define discusses story analysis, character story analysis, character analysis, characteristic characteristics, idea source analysis, idea development analysis; 2) design (planning) in the form of the process of designing costumes, accessories, dressing characters, and hairstyling; 3) develop (development) in the form of costume design validation process 2 times, 2 times asesoris design, makeup design 2 times and prototype; 4) disseminate discuss about cooperation with kamasetra party, performance design, grand jury assessment, dirty rehearsal, rehearsal, performances. The place and the time of development is done in the Laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta, held for 4 months from October 2017 to January 2018.*

*The results obtained from the final project, namely; 1) the design of the costume and complementary accessories using line elements, shapes, colors, sizes, textures, and using the principles of balance, rhythm, harmony and proportion, hairstyling using line elements, shapes, sizes, colors and principles of balance, harmony, unity; 2) costumes and accessories embodied in costume in the form of chiffon fabric, jeans cloth, batik cloth gedengan East Java, gold, black, red, complementary costume of clat hand, shoulder clasp, necklace, belt, crown, spear and shield made of sponge ati color copper, black, brown, makeup character embodied with the application of makeup foundation, eyshadow, blushon, eyeliner, contour, lipstick; 3) Performances of Mentari Morning Tradition Theater at Bumi Wilwatikta featuring the character of Warrior Lumajang 4 which was held on January 18, 2018 at 13.00 WIB at the Auditorium Building of Yogyakarta State University attended by more than 481 spectators .*

*Keywords: caracter make-up, warrior lumajang 4, sun morning at earth wilwatikta*

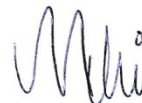
## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meilina Prastikasari  
Nim : 15519134007  
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Fakultas : Teknik  
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Prajurit Lumajang 4 Dalam  
Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi  
Wilwatikta

Menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-bener karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2018  
Yang menyatakan



Meilina Prastikasari  
NIM. 15519134007

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

### RIAS KARAKTER PRAJURIT LUMAJANG 4 DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA




Disusun oleh:

**MEILINA PRASTIKASARI**

**NIM. 15519134007**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias  
dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 22 Maret 2018

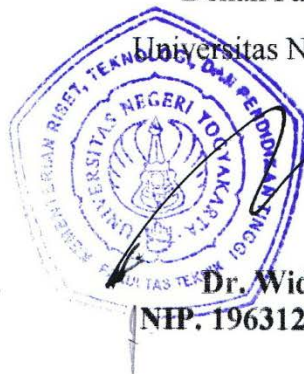
#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji		8 April 2018
Ika Pranita, M.Pd Sekertaris		10 April 2018
Dra. Yuswati, M.Pd Penguji		9 April 2018

Yogyakarta, 12 April 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



**Dr. Widarto, M.Pd.**

**NIP. 19631230 198812 1 001**

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**“katakanlah (Muhammad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan ini sebelum selesai (penulisan) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).”  
(Q.S. Al-Kahfi: 109)**

“Rahmat sering datang kepada kita dalam bentuk kesakitan, kehilangan, dan kekecewaan; tetapi kalau kita sabar, kita segera akan melihat bentuk aslinya.”  
(Joseph Addison)

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”  
(Confusius)

“Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan Pendidikan mampu merubah dunia”  
(Nelson Mandela)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan membangun kesempatan untuk berhasil”  
(Mario Teguh)

“Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri.”  
(Benyamin Franlin)

“Kebahagiaan ada pada mereka yang pernah menangis, tersakiti, menunggu dan mencoba karena hanya merekalah yang bisa menghargai betapa beratnya hidup ini ketika mereka telah keluar dari semua itu”  
(El Kakaludin Rumi)

“Semua keberhasilan dan kebahagiaan yang barakah selalu berangkat dari hal yang tidak mudah dan hanya mampu dijalani oleh orang-orang yang berjiwa besar yang dekat dengan tuhan”  
(Fasih Radiana Rahmawan)



## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya laporan ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Ibuku tercinta Ani Cholifah, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
2. Terimakasih Muhammad Ikbar atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan laporan ini.
3. Sahabat dan teman , tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan laporan ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 yang telah terlaksana dengan baik.

Dalam kelancaran penulisan kegiatan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada Yth.Bapak/Ibu:

1. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015
2. Elok Novita, M.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan pengarahan, arahan dan dukungan serta meluangkan waktu demi terselesaikannya Laporan Proyek Akhir.
3. Yuswati, M.Pd selaku ketua penguji ujian Proyek Akhir yang sudah memberikan masukan, koreksi demi perbaikan serta terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
4. Ika Pranita Siregar, S.F. Apt. M.Pd selaku sekretaris ujian Proyek Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikan serta terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.



5. Afif Ghurub Bestari, M.pd selaku konsultan desain pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
6. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dr. Widarto, M.pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan.
9. KRT Drs Stefanus Prigel Siswanto, M.Hum selaku penulis naskah serta Gondhol Sumargiyono selaku sutradara pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
10. Terima kasih kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena ini kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, demi perbaikan dimasa mendatang.

Akhirnya ucapkan banyak terimakasih, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembacanya, setidaknya sebagai suatu bacaan tambahan seputar pengetahuan tentang dunia tata rias dan kecantikan.

Yogyakarta, Maret 2018



Meilina Prastikasari

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penulisan .....	7
F. Manfaat .....	7
G. Keaslian Gagasan .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Sinopsis Cerita .....	10
B. Sumber Ide .....	10
1. Pengertian Sumber Ide .....	10
2. Sumber Ide Tokoh .....	11
3. Pengembangan Sumber Ide.....	12
C. Desain .....	14
1. Pengertian Desain .....	14
2. Unsur Desain .....	14
a. Garis .....	15
b. Arah.....	16
c. Bentuk .....	16
d. Ukuran .....	18
e. Tekstur .....	18
f. Value .....	18
g. Warna .....	19
3. Prinsip Desain .....	21
a. Harmoni.....	22
b. Proposi .....	22
c. Keseimbangan .....	22
d. Irama .....	22

e. Pusat Perhatian .....	23
f. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	23
<b>D. Kostum dan Asesoris Pendukung .....</b>	<b>24</b>
1. Pengertian Kostum atau Busana .....	24
2. Kostum Teater .....	25
3. Batik .....	27
4. Pengertian Asesoris .....	29
<b>E. Tata Rias Wajah .....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian Tata Rias Umum .....	29
2. Pengertian Tata Rias Panggung .....	29
3. Pengertian Tata Rias Karakter .....	30
4. Kosmetik Rias Karakter .....	31
<b>F. Pergelaran .....</b>	<b>33</b>
1. Pengertian Pergelaran .....	34
2. Panggung .....	36
3. Properti Panggung .....	36
4. Tata Cahaya .....	36
5. Tata Musik .....	37
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Define (Pendefinisian) .....</b>	<b>39</b>
1. Analisis Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta .....	41
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Prajurit Lumajang 4 .....	41
3. Analisis Sumber Ide Prajurit Lumajang 4 .....	41
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	42
<b>B. Desain (Desain/Perencanaan) .....</b>	<b>43</b>
1. Desain Kostum .....	43
2. Desain Pelengkap Kostum .....	46
3. Desain Rias Karakter .....	49
4. Desain Pergelaran .....	49
<b>C. Develop (Pengembangan) .....</b>	<b>50</b>
<b>D. Disseminate (Penyebarluasan) .....</b>	<b>53</b>
1. Rancangan Pergelaran .....	53
2. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	54
3. Gladi Kotor .....	54
4. Gladi Bersih .....	54
5. Pergelaran .....	55
<b>BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
<b>A. Proses, Hasil, Pembahasan Define (Pendefinisian) .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Proses, Hasil, Pembahasan Design (Perencanaan) .....</b>	<b>57</b>
1. Kostum .....	57
2. Asesoris .....	62
a. Mahkota Kepala .....	62
b. Kalung .....	63
c. Klat Pergelangan Tangan dan Klat Bahu .....	63

d. Sabuk.....	64
e. Selempang.....	64
f. Tombak .....	65
g. Tameng.....	66
3. Rias Wajah Karakter .....	67
<b>C. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan) .....</b>	<b>74</b>
1. Validasi Desain Kostum.....	74
2. Validasi Desain Rias Wajah Karakter .....	75
3. Validasi Kostum .....	77
4. Uji Coba Rias Karakter .....	79
5. <i>Prototype</i> .....	81
<b>D. Hasil dan Pembahasan <i>Desseminate</i> (Penyebarluasan).....</b>	<b>82</b>
1. Penilaian Ahli <i>Grand Juri</i> .....	83
2. Gladi Kotor .....	84
3. Gladi Bersih .....	84
4. Pergelaran Utama .....	84
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Simpulan .....	86
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Desain Asesoris.....	47
Tabel 2. Rincian Biaya Kostum .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tata Panggung Arena .....	35
Gambar 2. Tata panggung Proscenium .....	35
Gambar 3. Sumber Ide Bima.....	42
Gambar 4. Desain Kostum .....	46
Gambar 5. Desain <i>Makeup</i> Karakter.....	49
Gambar 6. Desain Panggung.....	50
Gambar 7. Hasil Desain Kostum.....	60
Gambar 8. Hasil Akhir Pergelaran .....	61
Gambar 9. Mahkota Kepala .....	63
Gambar 10. Kalung .....	63
Gambar 11. Klat Pergelangan Tangan dan Klat Bahu .....	64
Gambar 12. Sabuk .....	65
Gambar 13. Selempang .....	65
Gambar 14. Tombak.....	66
Gambar 15. Tameng.....	67
Gambar 16. Tahap Pembersih Wajah.....	68
Gambar 17. Pengaplikasian <i>Foundation</i> .....	69
Gambar 18. Pengaplikasian <i>Shading</i> Hidung.....	69
Gambar 19. Pengaplikasian Bedak Tabur.....	69
Gambar 20. Pengaplikasian <i>Shading</i> Hidung Luar .....	70
Gambar 21. Membentuk Alis.....	70
Gambar 22. Mengisi Alis .....	70
Gambar 23. Tahap Pengaplikasian <i>Eyshadow</i> .....	71
Gambar 24. Pengaplikasian <i>Eyliner</i> .....	71
Gambar 25. Pengaplikasian <i>Bluson</i> .....	71
Gambar 26. Pengaplikasian Lem Bulu Mata .....	72
Gambar 27. Pengaplikasian <i>Lipstik</i> .....	72
Gambar 29. Pengaplikasian <i>Foundation</i> .....	73
Gambar 30. Desain Rias Wajah .....	73
Gambar 31. Hasil Rias Wajah.....	74
Gambar 32. Validasi Kostum.....	75
Gambar 33. Validasi Rias Karakter .....	77
Gambar 34. Validasi Kostum 1 .....	78
Gambar 35. Validasi Kostum 2.....	78
Gambar 36. Uji Coba Rias Karakter 1 .....	79
Gambar 37. Uji Coba Rias Karakter 2 .....	80
Gambar 38. Uji Coba Rias Karakter 3 .....	81
Gambar 39. <i>Prototype</i> Prajurit Lumajang 4.....	82
Gambar 40. Prajurit Lumajang 4 Dalam Pergelaran.....	85

## LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Pamflet</i> Pergelaran.....	95
Lampiran 2. Tiket Pergelaran.....	95
Lampiran 3. <i>Beautician</i> dan <i>Talent</i> Diatas Panggung.....	96
Lampiran 4. Foto <i>Beautician</i> dan <i>Talent</i> .....	96
Lampiran 5. Foto Bersama Dosen Rias .....	97
Lampiran 6. Foto Bersama Dosen Rias .....	97
Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing .....	98
Lampiran 8. Foto Bersama Dosen Pembimbing .....	98
Lampiran 9. Foto Pemakaian Selempang.....	99



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan dan keragaman budaya, kesenian, ras, bahasa daerah, suku bangsa, agama dan kepercayaan, dan masih banyak lainnya. Meskipun penuh dengan keragaman budaya dan lain sebagainya, Indonesia tetap satu sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia, yaitu Bhineka Tunggal Ika yang artinya meskipun berbeda-beda tapi tetap satu jua (Mellisa, 2015).

Salah satu unsur kebudayaan adalah kesenian. Kesenian dapat diartikan sebagai hasil ekspresi manusia yang mengandung keindahan. Kesenian dibagi dalam dua kelompok besar, yakni seni rupa dan seni suara. Seni rupa meliputi seni patung, seni relief, seni lukis dan seni rias. Seni suara meliputi seni vokal, seni instrumen, dan seni sastra. Secara khusus seni sastra terdiri atas prosa dan puisi. Seni yang mengandung seluruh bagian seni rupa, seni vokal serta seni instrumen dari kelompok seni suara adalah seni tari. Seni yang mengandung seluruh bagian seni rupa dan seni suara adalah seni drama (Koentjaningrat, 1985).

Proses terjadinya atau munculnya kesenian teater tradisional di Indonesia sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur pembentuk teater tradisional itu berbeda-beda, tergantung kondisi dan sikap budaya masyarakat, sumber dan tata cara di mana teater tradisional lahir. Perkembangan teater tradisional

dalam masyarakat Indonesia tidak bisa lepas dari pertumbuhan dan perkembangan kesenian dan kebudayaan Indonesia yang terdiri dari berbagai suku bangsa, yang dengan sendirinya melahirkan kesenian yang sangat beragam yang bersumber dari kelainan budaya etnik setempat (Rahayu, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan, teater tradisional ikut menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan yang telah terpengaruh oleh arus modernisasi di bangsa kita. Hal itu berakibat dengan berubahnya nilai dan fungsi dari teater tradisional itu sendiri. Jika pada zaman dahulu, teater tradisional digunakan untuk upacara keagamaan, maka pada zaman sekarang ini lebih cenderung dianggap sebagai media hiburan masyarakat. Dengan demikian, saat sekarang ini seolah melihat teater tradisional kehilangan lingkungannya untuk berkembang. Akibat yang dihadirkan dari fenomena tersebut sungguh terasa nyata. Perkembangan dari teater tradisional sangat terbatas, hanya berada di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi seni. Sedangkan dalam lingkungan masyarakat luas, pementasan-pementasan teater tradisional sudah sangat sulit ditemukan (Ahmad, 2015).

Namun saat ini kesenian teater tradisi di Indonesia mulai tergeser dikarenakan masuknya budaya asing (*modern*) ke Indonesia. Salah satu contoh anak muda zaman sekarang ini di Indonesia telah terbawa arus modernisasi yang berasal dari barat. Hal itu dapat kita lihat dari berbagai segi kehidupan mereka seperti pola berpakaian, pola pergaulan dan pola

hiburan. Dari segi pakaian, anak-anak muda lebih menyukai untuk meniru mode-mode berpakaian dari barat, padahal sudah sama kita ketahui kalau pola berpakaian orang barat sangat bertentangan dengan budaya bangsa yang ada di Indonesia. Dari segi pergaulan, anak-anak muda telah menciplak pola pergaulan bebas dan hura-hura yang ada di barat. Dari segi hiburan juga tidak kalah mengkhawatirkan, dimana anak muda zaman sekarang ini lebih menyukai hiburan-hiburan yang bersifat *modern* (Alfarizi, 2011)

Melihat fenomena kondisi di atas, secara tidak langsung membuat teater tradisional yang ada di bangsa kita kehilangan pewarisnya. Karena sudah kita ketahui teater tradisional sekarang ini hanya diminati oleh kalangan orang tua. Jika anak muda sudah tidak meminati teater tradisional lagi maka yang pasti akan terjadi adalah “punahnya” kesenian tersebut dari budaya bangsa kita. Agar teater tradisi tidak musnah begitu saja, diperlukan pelestarian dengan pertunjukan dan penampilan sedikit modern, agar lebih menarik antusias para penonton di semua kalangan khususnya remaja.

Upaya menjaga kelestarian kesenian teater tradisi, maka Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 menampilkan pertunjukan seni teater tradisi dengan tujuan melatih generasi muda agar tidak melupakan budaya tradisional, belajar memberikan apresiasi atas karya seni seseorang/kelompok.

Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta mengambil tema Kudeta di Majapahit yaitu dengan mengangkat cerita dari kehidupan kerajaan Majapahit yang memiliki pesan moral mendidik, mempunyai pendirian yang kuat, menjadi seseorang pemimpin yang bijaksana dan menganyomi masyarakat dengan harapan nantinya penonton yang menyaksikan bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pergelaran teater tradisi Mentari pagi di Bumi Wilwatikta melibatkan pemain dengan jumlah yang tidak sedikit. Pergelaran ini ditampilkan sangat menarik dengan menggabungkan beberapa peran yang berbeda, disertai dengan musik gamelan, serta dialog langsung para pemain. Untuk terciptanya pertunjukan ini maka Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 melakukan kerjasama dengan Stefanus Prigel Siswanto (Dalijo) sebagai penulis naskah dan Gondhol Sumargiyono sebagai sutradara serta bekerjasama dengan UKM Kamasetra UNY sebagai pemeran tokoh.

Salah satu tokoh yang ditampilkan pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah Prajurit Lumajang 4 memiliki karakter setia, pemberani dan rela berkorban. Tidaklah mudah merancang kostum, asesoris dan mengembangkan tokoh Prajurit Lumajang 4 karena harus cermat menganalisis karakter tokoh agar dapat memvisualisasikan rias karakter pada tokoh Prajurit Lumajang 4.

Berdasarkan kesimpulan di atas tidak mudah merancang kostum, asesoris dan rias karakter, maka diperlukan kajian yang mendalam mengenai tokoh yang akan dikembangkan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, dengan tidak menghilangkan karakter dan karakteristik tokoh asli dari Prajurit Lumajang 4.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat masyarakat Indonesia khususnya pada kalangan remaja untuk melestarikan pertunjukan teater.
2. Perkembangan teater tradisional sudah sangat terbatas, hanya berada di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi seni. Begitu pula dalam lingkungan masyarakat luas, pementasan teater tradisional sudah sangat sulit ditemukan.
3. Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia untuk menjaga kesenian Indonesia sehingga tergesernya kesenian kebudayaan Indonesia akibat terpengaruh budaya dari luar.
4. Tidak mudah untuk merancang kostum, dan asesoris, untuk menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dikembangkan.
5. Tidak mudah mengembangkan tokoh Prajurit Lumajang 4 karena harus menganalisis karakter tokoh.

6. Tidaklah mudah menganalisis rias karakter untuk mewujudkan tokoh Prajurit Lumajang 4.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka penulisan proyek ini akan dibatasi pada permasalahan terkait dengan merancang kostum, menemukan bahan kostum yang sesuai, merancang asesoris, mengaplikasikan rias karakter serta menampilkan *talent* yang sesuai dengan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, menemukan bahan kostum yang sesuai, merancang asesoris, merancang rias karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan rias karakter yang sesuai dengan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 secara keseluruhan dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulisan sebagai berikut:

1. Dapat merancang kostum, menemukan bahan kostum yang sesuai, merancang asesoris serta rias karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Dapat menata kostum dan mengaplikasikan rias karakter yang sesuai dengan karakter Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
3. Dapat menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 secara keseluruhan dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pada pertunjukan teater tradisi.

### **F. Manfaat**

Proyek akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir diantaranya:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam rias pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - b. Menambah dan mengenali kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.
  - c. Dapat mengaplikasikan keterampilan yang pernah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.



- d. Sebagai sarana pengembangan di berbagai penata rias.
- e. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatita.

## 2. Bagi Program Studi

- a. Menjalin kerjasama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menampilkan ide dan gagasan.
- b. Memperkenalkan program studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat luas.
- c. Melahirkan lulusan kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia kerja.
- d. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Mengenalkan dalam cinta kesenian teater tradisi/ mendapatkan pesan moral dan melestarikan kesenian teater tradisi di pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- b. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai macam karakter sesuai dengan watak pemain.
- c. Mengetahui adanya program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

### **G. Keaslian Gagasan**

Tugas Akhir tentang kesenian teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh Prajurit Lumajang 4 melalui tahapan merancang kostum, menemukan bahan kostum yang sesuai, merancang asesoris, mentata kostum, mengaplikasikan rias karakter yang ditampilkan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sejauh ini belum pernah ada yang membuat karya sehingga Prajurit Lumajang 4 ini merupakan yang pertama dibuat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Cerita**

Rosidi (2009: 52) mengatakan bahwa sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Sinopsis dapat pula diartikan sebagai ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya agar pembaca tertarik untuk membaca isi utuh karangan tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015 : 498), sinopsis adalah sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya, ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh. Sulastianto (2006: 92), mengatakan bahwa sinopsis adalah pengantar atau penjelasan singkat dari sebuah garapan cerita yang dibuat. Isi sinopsis berupa gambaran gagasan, jalan cerita, penata musik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan sinopsis yaitu suatu penjelasan singkat dari suatu cerita yang dibuat supaya pembaca tertarik sehingga membaca utuh isi karangan tersebut.

#### **B. Sumber Ide**

##### **1. Pengertian Sumber Ide**

Widarwati (2008: 58) mengatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu dapat menimbulkan seorang untuk menciptakan desain ide baru, dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk

dijadikan sebagai sumber ide. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya (Triyanto, Fitrihana, Jerusalem 2011: 22). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil.

Berdasarkan pengertian sumber ide di atas, dapat dikaji pengertian sumber ide adalah suatu proses dimana seseorang menciptakan suatu karya yang baru atau untuk inspirasi baru.

## 2. Tokoh Bima

Bima memiliki sifat ksatria, gagah berani, teguh, kuat, tabah, patuh dan jujur, serta menganggap semua orang sama derajatnya. Bima juga memiliki pakaian yang melambangkan kebesaran, yaitu: Gelung Pudaksategal, Pupuk Jarot Asem, Sumping Surengpati, Kelatbahu Candrakirana, Ikat Pinggang Nagabanda dan Celana Cinde Udaraga. Sedangkan beberapa anugerah dewata yang diterimanya antara lain: Kampuh atau Kain Poleng Bintuluaji, Gelang Candrakirana, Kalung Nagasasra, Sumping Surengpati dan Pupuk Pudak Jarot Asem (Sinar Cakrawala, 2015: 5).

## 3. Pengembangan Sumber Ide

Triyanto, Fitrihana, Jerusalem (2011: 22) mengatakan pengembangan merupakan bentuk kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk

asli. Menurut Kartika, D. S., (2004: 42) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu lewat *strilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. *Strilisasi*

*Strilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambarkan, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur objek atau benda tersebut. Contoh karya seni yang banyak menggunakan bentuk *strilisasi* yaitu penggambaran ornamen untuk motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan sebagainya.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah bentuk penggambaran pada pencapaian karakter dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misalnya pada penggambaran tokoh *figure* Gatutkaca pada wayang kulit purwa, semua *shape* disangatkan menjadi serba kecil atau mengecil. Demikian juga pada topeng warna merah, mata melotot, untuk menyangatkan bentuk karakter *figure* tokoh angkara murka pada topeng raksasa pada wayang wong di Bali atau topeng klana dari cerita panji di Jawa.

c. *Transformasi*

*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau *figure* dari objek lain yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia. Menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. *Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai pengembangan sumber ide yaitu teknik yang dilakukan untuk mengubah atau menciptakan suatu karya melalui metode *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*. *Stilisasi* merupakan metode dengan cara menambah suatu objek, *distorsi* merupakan metode dengan cara mengurangi suatu objek, *transformasi* merupakan metode dengan mengubah wujud suatu objek, dan *disformasi* merupakan metode dengan menyengatkan wujud yang dianggap mewakili dari suatu objek tertentu.

## C. Desain

### 1. Pengertian Desain

Widarwati (2000: 3) berpendapat bahwa desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Desain dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Wijiningsih, 1983: 1). Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. dari kata design muncul kata desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008: 195).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, tekstur dan *value*.

### 2. Unsur-unsur Desain

Bestari, A.G., (2011: 4) berpendapat bahwa unsur-unsur visual dalam desain seorang perancang busana dapat mewujudkan gambar hasil rancangan desainnya. Adapun unsur-unsur desain busana dalam uraian berikut:

#### a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis



adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan.

Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut, seorang *desainer* busana dapat mengomunikasikan gagasan dan mengemukakan pada gambar desainnya kepada orang lain. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut:

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk tersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apa pun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah ini dapat dilihat dan dirasakan

keberadaannya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh.

c. Bentuk

Setiap benda memiliki bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan menjadi bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk

yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segiempat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses *stilasi* atau *stilir*, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

f. *Value*

*Value* adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

1) Pengertian Warna

Setyobudi (2006: 10) berpendapat bahwa warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen. Warna bisa dibedakan menjadi tiga warna primer (pertama) ada warna dasar, bukan campuran dari warna manapun. Warna primer (magenta), kuning (*yellow*), dan biru (*cyan*). Warna sekunder

terbentuk dari dua warna primer, contohnya hijau, ungu, dan warna tersier (ke tiga) terbentuk dari campuran warna sekunder atau warna primer. Warna nya seperti warna sekunder tapi dengan tingkat pengaruh warna primer yang berbeda-beda. Menurut Karomah (1990: 18), warna adalah corak rupa seperti merah, biru dsb, tata adalah aturan. Jadi warna dalam tata busana disini diartikan sebagai pemilihan corak rupa dalam busana sesuai dengan peraturan yang ada untuk memperoleh keserasian warna berbusana. Warna merupakan unsur penting dalam seni rupa karena selain dapat menimbulkan kesan keindahan dalam menyenangkan, warna juga dapat memberi kesan bermacam-macam pada diri si pemandang. Warna dapat memberikan kesan jauh dan dekat (perspektif), dapat menimbulkan rasa sejuk, hangat dan yang lainnya. Selain itu, warna juga dapat dijadikan perlambangan (Fauzi, 2007: 6)

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan warna merupakan unsur rupa, corak dan seni yang terbuat dari pigmen yang dapat menimbulkan kesan keindahan dan menyenangkan pada diri si pemandang.

## 2) Makna Warna

- a) Warna Hitam kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian.
- b) Warna Putih senang, harapan, murni, lugu, bersih, pemaaf, cinta, tenang.

- c) Warna Merah cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbana.
- d) Warna Kuning cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, penghianatan.
- e) Warna Emas kejayaan.
- f) Warna Ungu agung, idealistis, dan peka.
- g) Warna Magenta optimistis, lunak, dan penuh kasih sayang.
- h) Warna Abu-abu netral dan sejuk.
- i) Warna *Oranye* kecerdasan, keriang dan menghilangkan kesedihan.
- j) Warna *Turkouis* kepercayaan diri, ketenangan, dan kesegaran.
- k) Warna Biru idealistis, rasional, jujur dan tenteram.
- l) Warna Coklat hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati (Sulasman, 2002: 37).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai unsur desain merupakan konsep yang digunakan untuk menciptakan suatu desain meliputi; 1) garis merupakan pola yang diciptakan dan digunakan dalam desain; 2) arah merupakan garis yang terdapat pada desain; 3) bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam suatu ruang; 4) ukuran merupakan besar kecilnya bentuk dalam suatu desain; 5)

tekstur merupakan sifat dari permukaan grafis; 6) nilai gelap terang diterapkan pada penempatan bidang dan bentuk; 7) *value* merupakan dimensi mengenai gelap terangnya warna; 8) warna diterapkan pada suatu desain untuk memberikan keindahan.

### 3. Prinsip-prinsip desain

Menurut Bestari, A.G., (2011: 17), untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

#### a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat diacapi melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuk.

#### b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran ukuran objek yang satu dengan yang dipadukan secara proporsional.

c. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

d. Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan dari beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

e. Pusat Perhatian

Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksentuasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana.

f. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras



sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai prinsip desain yang akan digunakan dalam menghasilkan suatu karya sesuai dengan yang akan digunakan, hal yang diterapkan pada prinsip desain; 1) harmoni merupakan prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan; 2) proposi merupakan hubungan pada suatu susunan dalam desain; 3) irama merupakan suatu dari bentuk pergerakan; 4) aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan; 5) keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan, ketenangan, dan kestabilan; 6) kesatuan merupakan keselarasan pada desain.

#### **D. Kostum dan Asesoris Pendukung**

##### **1. Pengertian Kostum atau Busana**

Santosa (2008: 310) mengatakan bahwa tata kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum, teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Semestara itu menurut Sulastianto (2006: 185), berpendapat bahwa kostum yaitu segala sesuatu termasuk aksesoris yang dikenakan atau terpaksa tidak dikenakan kepada pemain untuk kepentingan pertunjukan, selanjutnya menurut Astono (2007: 12),

mengatakan bahwa kostum pengertian lebih luas bisa berarti: busana, asesoris, tata rias dari pelaku seni (seniman/pemain).

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa dapat disimpulkan kostum yaitu seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh untuk kepentingan pertunjukan.

Menurut Santoso (2008: 310), Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

a. Mencitrakan Keindahan Penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain.

c. Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis

yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

e. Memberikan Efek Dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh.

## 2. Kostum Teater

Menurut Nelot (2009: 22), dalam pementasan teater kostum juga memegang peranan yang penting dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu:

a. Kostum Fasilitas Pemeran

Salah satu yang berhak didapat para pemeran untuk menjalankan tugasnya di atas panggung, dan pemeran mempunyai hak pula dalam memberi masukan kostum yang dikehendaki untuk kenyamanannya.

b. Kostum Identitas Peran

Kostum yang dikenakan membantu para penonton untuk membedakan peran yang satu dengan peran yang lainnya, mengetahui umur peran yang dipentaskan, daerah asal alam sang peran, strata sosial peran yang dimainkan para pemeran, bahkan untuk menentukan jender peran, perangai sang peran sedikit banyaknya terwakili oleh kostum yang dipakainya.

c. Kostum Sebagai Pembatas dan Pembentuk Gerak Peran

Kostum bisa mengarahkan atau membentuk gerak peran, Misalnya akan membuat peran yang bergerak aktif atau bebas, bisa membuat kostum yang nyaman dengan bahan elastis atau yang memungkinkan peran bergerak bebas, dan sebaliknya ketika ingin peran bergerak terbatas, maka tinggal memilih bahan dan merancang kostum yang sekiranya membatasi gerak peran.

d. Kostum Penarik Perhatian Penonton

Dalam pementasan memperhitungkan daya tarik visual pertunjukan pada penonton. Kostum juga merupakan daya tarik tersendiri pada penonton. Salah satu contohnya: kostum kuda lumping, kostum tari, kostum ketoprak, ludruk, longser, lenong, ubrug, dan sebagainya.

e. Kostum Membantu Pemeran

Untuk mendapatkan pendalaman peran/penjiwaan peran, memasuki dunia peran atau untuk jalan menjadi salah satunya menirukan penampilan peran/visual sang peran yang akan perankan.

f. Kostum Sebagai Bahasa Visual/Bahasa Rupa

Kostum pementasan merupakan karya seni tentu saja mempunyai nilai estetika tersendiri, bukan hanya berhenti pada fungsi, keindahan, motifasi, akan tetapi juga mempunyai nilai filosofi dan makna juga. Bahasa rupa termasuk bahasa alat komunikasi yang efektif, bahkan dalam keseharian cenderung melihat /membaca rupa terdahulu sebelum melihat/membaca hal lainnya.

3. Batik

Batik merupakan kain lukis yang biasanya di pakai untuk membuat sebuah baju, di Indonesia sendiri batik memiliki banyak motif sesuai dengan daerahnya masing-masing.

a. Batik

Menurut Sugiyanto (2004: 147), batik adalah gambar/lukisan yang dibuat pada kain lilin dan pewarna (naphtol), menggunakan alat catting dan kuas serta teknik tutup-celup. Batik dapat berupa gambar pola ragam hias atau lukisan yang ekspresif. Sedangkan menurut Tim Sanggar Batik Barcode (2010 : 10),

“mbatik”, kata mbat dalam bahasa yang di sebut juga Ngembat. Arti kata tersebut melontarkan atau melemparkan. sedang kata tik bisa diartikan titik. yang dimaksud membatik adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain. Selanjutnya menurut Asti dan Arini (2011: 1), berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan batik merupakan melemparkan titik berkali-kali pada kain dengan menggunakan alat catting dan kuas.

#### b. Ragam Batik

Menurut Thjahjani (2013: 8), motif atau ragam hiasan batik dapat dibagi menjadi dalam tiga garis besar batik klasik, batik modern, batik kontemporer. Sedangkan menurut Lisbijanto (2013: 10), memaparkan bahwa ada 3 jenis batik menurut teknik pembuatannya, yaitu batik tulis, batik cap dan batik lukis. Selanjutnya menurut Arya (2017: 8) ragam motif batik Jawa Timur batik salah satunya *gedhegan* yang berasal dari Banyuwangi memiliki unsur garis tegak lurus mendatar (horisontal) berwarna coklat dan hitam memiliki filosofi kesederhanaan yang memberi kesan perasaan tenang serta kokoh.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai ragam batik mempunyai tiga ragam jenis batik klasik, batik modern, batik kontemporer, batik tulis, batik cap, batik lukis dan ragam batik Jawa Timur.

#### 4. Pengertian Asesoris

Triyanto (2012: 3) mengatakan bahwa secara teori dan khusus, mendesain asesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius. Asesoris memberikan nilai plus untuk perempuan pemakaiannya. Ada beberapa benda dikategorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, sabuk, atau gesper, giwang, jepit rambut dan bros. Menurut Sawitri (1994: 1), berpendapat bahwa *accessory*/ tes perlengkapan busana yang sifatnya memperindah saja, contoh: giwang, anting-anting, bros, hiasan rambut, gelang, kalung, cincin dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka asesoris dapat disimpulkan yaitu asesoris sebagai pelengkap busana yang fungsinya untuk memperindah dan memiliki nilai plus untuk perempuan pemakainnya.

## E. Tata Rias Wajah

### 1. Pengertian Tata Rias Umum

Menurut Santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna.

### 2. Pengertian Tata Rias Panggung

Menurut Towok (2012: 1), tata rias wajah panggung atau *stage make-up* adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di panggung untuk peran dalam pertunjukan, *stage make-up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, *fantasy*, horor, teater dan lainnya.

### 3. Pengertian Tata Rias Karakter

Menurut Kusantanti (2008: 499), rias wajah karakter merupakan seni tata rias yang menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu untuk mewujudkan suatu peran atau tokoh, dengan pertimbangan penggunaan lighting dan jarak penonton.

Menurut Santoso (2008: 277), tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah



pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga.

Menurut Soerjopranoto dan Poerwosoeno (1982: 123), rias karakter adalah riasan wajah yang diberikan kepada seseorang, untuk kemudian disesuaikan dengan peran tokoh yang akan dimainkan di atas panggung, layar dan sebagainya. Rias wajah yang digunakan disesuaikan dengan bentuk dan keadaan wajah dari tokoh yang akan dimainkan.

Berdasarkan para pendapat di atas, maka dapat disimpulkan rias karakter yaitu membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka peranan watak yang dimainkan. Contohnya merias karakter tokoh prajurit lumajang 4 dengan menggunakan *foundation* berwarna coklat tambahkan pengaplikasian sriwedari berwarna merah agar memberikan kesan riasan yang sesuai dengan karakter tokoh, bedak berwarna gelap seperti coklat tua, perona pipi berwarna coklat keoranye, kemudian *lipstik* berwarna merah kecoklatan agar memberikan kesan seperti warna bibir laki-laki, menambahkan rambut tambahan untuk membuat jambang atau kumis yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh yang akan diperankan.

#### 4. Kosmetik Rias Karakter

Menurut Santoso (2008: 279), rias karakter untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan. Rias wajah karakter mempunyai ciri-ciri antara lain: garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna penggunaan *eye shadow* yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras, alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Ada 4 prinsip rias wajah karakter pada umumnya yaitu sebagai berikut:

- a. Karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton..
- b. *Make-up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.
- c. Tata rias yang baik memberikan bantuan pada pemain, jadi mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada *acting*.

Kosmetik *Make-up* karakter dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kosmetik yang mengandung minyak (*grease paint make-up*) sedangkan kosmetik padat ialah (*cake make-up*). Kosmetik yang termasuk *grease paint make-up* adalah: *cream foundation*, *pan stisk* (*foundation*/alas bedak yang mengandung minyak), *moist rouge* (dasar pemerah pipi), pewarna untuk melukis wajah dan *body painting*, *lipstick*, *lipglos*. Selanjutnya *pan cake* (bedak dasar yang penggunaannya dengan spon basah) adalah: bedak tabur, pemerah pipi, *eye shadow* warna, *eye liner* cair, *mascara*.

## **F. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran Teater**

Menurut KBBI, teater adalah pementasan drama sebagai suatu seni atau profesi seni drama dan sandiwara. Sedangkan menurut Bandem dan Murgiyanto (1996: 9-10), teater berasal dari kata Yunani yaitu *theatron*, yang berarti tempat atau gedung pertunjukkan. Dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam batasan yang lebih sempit, teater diartikan sebagai drama, yaitu lakon atau kisah hidup manusia yang dipertunjukkan di atas pentas dan disaksikan orang banyak. Media ungkap yang utama dalam seni teater adalah gerak laku para pemain yang disebut 'akting'. Di samping itu, pertunjukan juga didukung oleh unsur percakapan atau dialog.

Selanjutnya menurut Setyobudi (2004: 183), pementasan teater merupakan proses untuk memerankan karakter tokoh yang dibangun dari pengamatan orang yang memiliki karakter yang sama atau mirip dengan tokoh dalam naskah. Jika tidak ditemukan orang yang sesuai, maka akan digunakan imajinasi untuk mewujudkannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan pertunjukan teater tradisi merupakan suatu seni atau profesi seni drama untuk memerankan karakter tokoh.

## 2. Panggung

Menurut Santoso (2008: 387), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

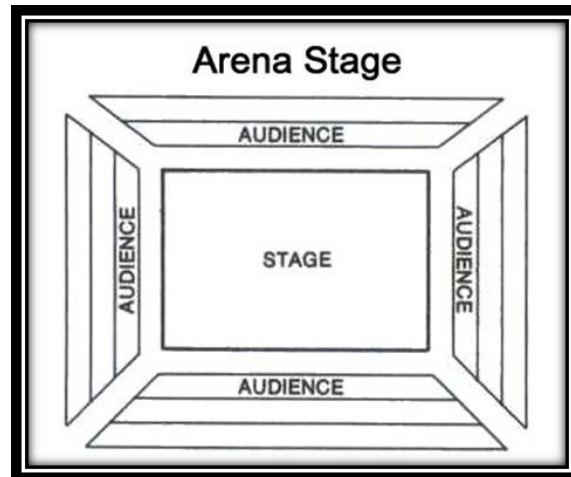
Menurut Riantiarno (2011: 12), panggung jelas sebuah pementasan, secara fisik berbeda namun memiliki fungsi yang sama, panggung lebih memiliki batas kesadaran untuk membuat suatu pertunjukan dengan suatu ketinggian (*stage*), tertentu dengan maksud untuk mengangkat (ke atas) pertunjukan agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan dari penonton.

### a. Tata panggung

Tata panggung sangat penting untuk dipertimbangkan, karena panggung harus dapat dilihat melalui posisi duduk penonton, jenis-jenis tata panggung menurut Riantiarno (2011 : 11-12) yaitu:

b. Arena

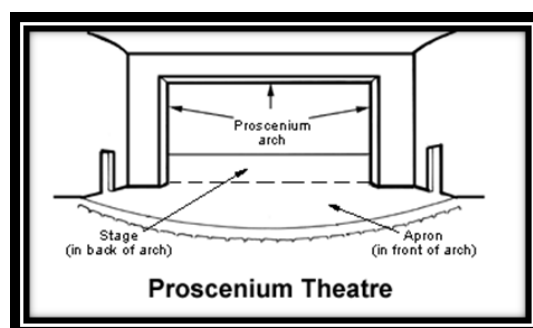
Panggung arena dapat di gedung tertutup atau di udara terbuka, penonton yang menyaksikan dapat berdiri ataupun duduk, atau melingkari tontonan yang tengah digelar.



Gambar 1. Tata Panggung Arena.  
(Sumber: google.com.2018)

c. Prosenium

Dapat tertutup/beratap, atau terbuka/tanpa atap, tetaer terdapat panggung dengan layar dan penontn menyaksikan dengan duduk. intinya bentuk panggung yang memiliki batas dinding prosenium antara panggung dengan auditoriumnya.



Gambar 2. Tata Panggung Proscenium.  
(Sumber: google.com.2018)

#### d. Campuran

Ciri-ciri dan sifatnya arena, tapi dengan auditorium. contohnya pentas Candi Prambanan, Pandaan Jawa Timur, Tapian Daya Medan.

### 3. Properti Panggung

Semua peralatan pendukung yang memungkinkan memberikan kesan peralatan yang terdapat dalam cerita atau lakon. Properti ini biasanya berkaitan dengan peralatan atau perlengkapan yang menjadi pemandangan latar belakang.

### 4. Tata Cahaya

Menurut Martono (2010: 1), tata cahaya merupakan daya tarik magic dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (mood), memperkaya seting dan menciptakan komposisi.

Menurut Santosa (2008: 331), tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan *artistic* pemanggungan.

Menurut Rahmani, I, A (2012), *lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan mengenai tata cahaya atau *lighting* merupakan seni pengaturan cahaya dalam sebuah pertunjukan dengan menggunakan peralatan pencahayaan agar penonton mampu melihat objek dengan jelas.

## 5. Tata Musik

Menurut Rachmawati (2005), musik ialah sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas dan tekstur tertentu. Selanjutnya menurut A.P. Klapingleng (2008), musik adalah bunyi yang tersusun rapi mengandung beberapa unsur utama.

Menurut Yayat Nursantara (2007: 22), musik adalah seni menata bunyi menjadi suatu harmoni yang indah di dengar. berdasarkan jenis materinya, seni musik dikelompokkan menjadi tiga yaitu musik klasik, musik tradisional, dan musik modern.

### a. Jenis – jenis musik

- 1) Musik Tradisional adalah musik yang berkembang di daerah sekitar musik itu berasal, contoh Indonesia adalah musik gamelan.
- 2) Musik Klasik (mewakili semua periode) berasal dari Eropa berkembang secara universal karena memiliki standar *estetika*,

jenis musik ini di dominasi oleh instrumen musik gesek dantiup yang lebih menonjolkan ritme pada melodi dan harmoni, bukan pada beat.

- 3) Musik Modern adalah musik yang terbaru setelah zaman klasik, sampai masa sekarang ini. konsepnya fleksibel/luwes dan instrumen musik yang digunakan lebih beragam.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai tata musik dikelompokkan menjadi tiga yaitu musik klasik, musik tradisional, dan musik modern.



## BAB III

### KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep metode pengembangan untuk tokoh Prajurit Lumajang 4 dalam pergelaran Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan menggunakan 4D yaitu *define* (pendefinisian), *desain* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebarluasan):

#### A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-analisis yang dikaji dari analisis cerita, alur cerita tokoh, analisis karakteristik dan karakter tokoh asli dan analisis sumber ide dan pengembangan sumber.

##### 1. Analisis Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat seorang raja yaitu Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu Kertajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda beliau berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok

Majapahit atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Namun Mahapati mengadu domba Rakyan Nambi agar Rakyan Nambi dijatuhkan dari posisi Patih Hamangkubumi, Rakyan Nambi meminta pertolongan kepada Prajurit Lumajang untuk membantu dalam melawan Mahapati Halayudha untuk mempertahankan gelar Patih Hamangkubumi. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah sosok raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara di jadikan boneka oleh Mahapati dalam kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertidak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

## 2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Prajurit 4 Lumajang

Analisis tokoh Prajurit 4 Lumajang dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Prajurit 4 Lumajang dari mengkaji, memahami serta mengidentifikasi dari sumber referensi dan analisis karakteristik tokoh Prajurit 4 Lumajang sesuai dengan cerita Mentari Pagi di bumi Wilwatikta yang di dapat dari mengkaji naskah cerita.

a. Karakter dan karakteristik Prajurit Lumajang 4

Prajurit 4 Lumajang dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta memiliki watak ksatria, pemberani, pantang menyerah dan rela berkorban sedangkan karakteristik Prajurit Lumajang 4 berkulit sawo matang, tinggi badan pendek dan berbadan kekar.

3. Analisis Sumber Ide Prajurit 4 Lumajang

Sumber ide yang digunakan adalah Bima memiliki sifat ksatria gagah berani, teguh, kuat, tabah, patuh dan jujur, Ia mahir bermain gada, serta memiliki berbagai macam senjata, antara lain: Kuku Pancanaka, Gada Rujakpala, Alugara, Bargawa (kapak besar), dan Bargawasta. Sedangkan jenis ajian yang dimilikinya antara lain: Aji Bandungbandawasa, Aji Ketuglindhu, Aji Bayubraja dan Aji Blabak Pangantol-antol.

Bima juga memiliki pakaian yang melambangkan kebesaran, yaitu: Gelung Pudaksategal, Pupuk Jarot Asem, Sumping Surengpati, Kelatbahu Candrakirana, Ikat Pinggang Nagabanda dan Celana Cinde Udaraga. Sedangkan beberapa anugerah dewata yang diterimanya antara lain: Kampuh atau Kain Poleng Bintuluaji, Gelang Candrakirana, Kalung Nagasasra, Sumping Surengpati dan Pupuk Pudak Jarot Asem. Untuk membuat tokoh karakter dari Prajurit Lumajang 4 perlu mempertimbangkan dengan unsur desain ukuran, bentuk dan warna, sehingga akan tercipta rias karakter Prajurit Lumajang 4 yang menarik.



Gambar 3. Sumber Ide Bima  
(Sumber: Wikipedia, 2018)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan Sumber Ide dari tokoh Prajurit 4 Lumajang yaitu pengembangan secara distorsi yaitu merupakan menggabungkan bagian – bagian tertentu dari sebuah benda, ide, atau bentuk yang dibuat sesuai dengan tujuan pencapaian karakter tertentu yang diinginkan.

Dalam tokoh Prajurit Lumajang 4 yaitu menekankan pada pencapaian karakter tokoh asli Prajurit 4 Lumajang yang dituangkan kedalam bentuk kostum dan rias karakter sehingga seolah-olah itu seperti wujud asli tokohnya. Dalam pengembangannya akan diwujudkan menjadi bentuk baru sesuai dengan rancangan, serta bagian-bagian dan bentuk pengembangannya asesoris dengan menggunakan tombak diambil dari inspirasi keris khas kabupaten Lumajang yang berwarna silver, tambahan kumis tombak untuk memperindah tombak dari motif atau ukiran yang terdapat digagang tombak, gagang tombak diukir dan dihiasi dengan bentuk abstrak yang berwarna merah, selendang tombak keris berwarna

merah, inspirasi tameng diambil dari bentuk segitiga terbalik dan bentuk didalam tameng ada bentuk segitiga yang melambangkan kesenian kabupaten Lumajang, dibagian selendang sabuk diberi ukiran topeng buto yang mencirikan tarian khas yang berasal dari kabupaten Lumajang, bagian celana diberi selendang kain batik yang bernama batik *gedhengan* berasal dari Jawa Timur.

## **B. Design (Perencanaan)**

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas tentang desain kostum, pelengkap kostum (aksesoris mahkota kepala, tameng, tombak, sabuk, kalung, klat bahu, dan klat pergelangan tangan), rias karakter, dan pergelaran.

### **1. Desain Kostum**

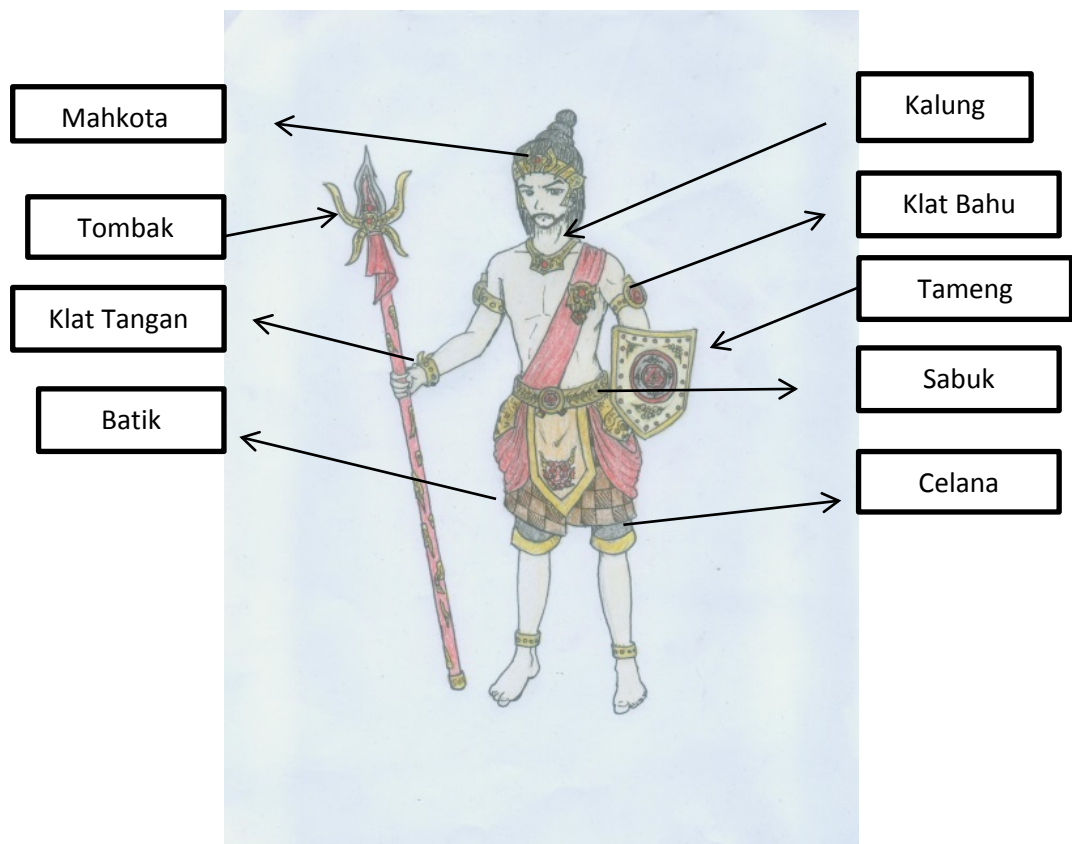
*Design* kostum dari tokoh Prajurit Lumajang 4 terdiri dari tameng, tombak, kalung, sabuk, klat bahu, klat pergelangan tangan, selendang dan mahkota kepala sebagai pelengkap kostum. Desain celana yang digunakan menggunakan celana berbahan jeans dan kain batik *gedengan* yang berasal dari Jawa Timur menggunakan unsur desain garis lurus, ukuran, dan warna. Unsur garis yang diterapkan pada desain kostum celana unsur garis lurus karena pada bagian celan terdapat kain batik yang bercorak garis lurus yang memiliki kesan kukuh dan keras sesuai dengan karakter tokoh yang akan dikembangkan, unsur ukuran di terapkan pada desain kostum celana karena disesuaikan dengan postur *talent* dan desain ukuran bagian

celana memanjang dari bagian pinggang sampai ke lutut untuk mempermudah gerak tubuh *talent* yang akan ditampilkan.

Pada bagian pelengkap kostum seperti yang digunakan tokoh Prajurit Lumajang 4 terdiri dari berbagai bagian yaitu tameng, tombak, mahkota kepala, klat bahu, klat pergelangan tangan, kalung, sabuk, dan kostum yang terbuat dari spon ati dan kain batik gedegan khas Jawa Timur, prinsip desain yang digunakan adalah:

- a. Garis: garis yang digunakan garis lurus dan lengkung pada mahkota kepala, klat pergelangan tangan, klat bahu, sabuk, kalung, tameng dan tombak, memberikan kesan garis lurus kukuh dan keras sedangkan garis lengkung memberikan kesan riang dan gembira. Dan pada bagian kain sabuk diberi gambar topeng buto yang berbentuk garis lengkung diambil dari ciri khas tarian topeng buto yang berasal dari kabupaten Lumajang. Memberikan kesan keras seperti dengan karakter tokoh yang akan dikembangkan.
- b. Ukuran kostum pelengkap: ukuran yang digunakan yaitu sesuai dengan tubuh *talent*.
- c. Bentuk: bentuk yang digunakan berbentuk pakaian prajurit sesuai dengan karakter ide yang dikembangkan dan dilengkapi dengan aksesoris tambahan seperti manik-manik.
- d. Tekstur: tekstur menggunakan bahan dari spon ati, permata, lis kaca.

- e. Warna: perencanaan kostum tokoh Prajurit Lumajang 4 dipilih susunan warna Prajurit Lumajang 4 sebagai pusat perhatian. Warna yang digunakan untuk asesoris pelengkap seperti tameng menggunakan warna emas, dan tembaga, tombak menggunakan warna tembaga, merah dan silver, kalung menggunakan warna tembaga, sabuk menggunakan warna tembaga, klat bahu dan klat pergelangan tangan menggunakan warna tembaga, mahkota kepala menggunakan warna tembaga, sedangkan untuk selendang menggunakan warna merah.
- f. Prinsip yang digunakan pada tokoh Prajurit Lumajang 4 secara keseluruhan sebagai berikut:
  - 1) Keselarasan: Prinsip keselarasan digunakan pada rencana desain kostum pada bagian celana menggunakan kain batik *gedhengan* Jawa Timur.
  - 2) Keseimbangan: prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum Prajurit Lumajang 4 yaitu keseimbangan di bagian pelengkap asesoris.
  - 3) Keserasian: prinsip keserasian pada bagian warna kostum yaitu warna merah, tembaga, emas dan hitam.




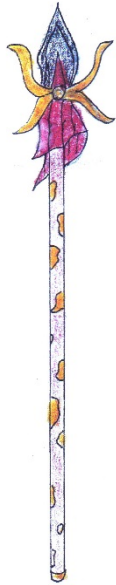
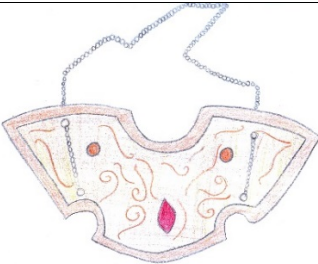

Gambar 4. Desain Kostum  
(Sketsa: Dawson Art, 2018)

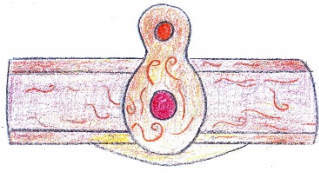

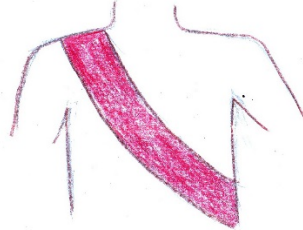

## 2. Desain Pelengkap Kostum

Tokoh Prajurit Lumajang 4 menggunakan pelengkap aksesoris seperti, sabuk, mahkota kepala, kalung, tameng, tombak, klat bahu, klat per lengan tangan, selendang. Unsur desain yang digunakan ukuran, garis lengkung, bentuk dan warna yang digunakan yaitu warna tembaga, merah, dan emas yang dikombinasi berwarna abstrak. Warna tembaga melambangkan kemewahan, warna merah melambangkan keberanian, semangat, dan energi, warna emas melambangkan kemewahan dan kemenangan.



Tabel 1. Desain Asesoris  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

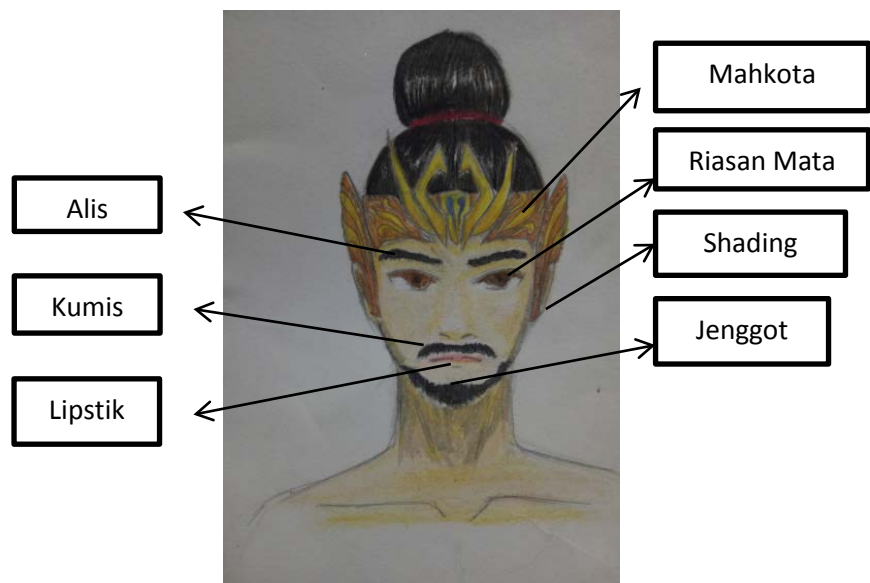
Nama Asesoris	Gambar
Tameng	
Tombak	
Kalung	
Klat Pergelangan Tangan	

Klat Bahu	
Sabuk	
Selempang	
Mahkota Kepala	

### 3. Desain Rias Karakter

Rias karakter dalam tokoh Prajurit Lumajang 4 tersebut diberikan *eyshadow* berwarna hitam dan coklat yang dibaurkan, pengaplikasian *foundation* yang digunakan berwarna coklat tua dan ditambah dengan pengolesan sriwerdari warna merah dan *lipstik* berwarna merah kecoklatan, *eyliner* berwarna hitam,

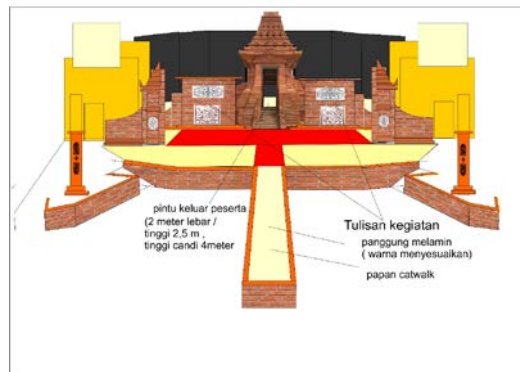
*shading* berwarna coklat tua, alis berwarna hitam, *blushon* berwarna *oranye* kemerahan lalu diberikan kumis dengan menggunakan rambut tambahan yang sudah dipotong pendek-pendek. Yang dibuat sedemikian rupa, yang akan membuat para audien yang dapat melihat imajinasi tokoh tersebut.



Gambar 6. Desain *Makeup* Karakter  
(Sketsa: Dawson Art, 2018)

#### 4. Desain Pargelaran

Desain pargelaran tata rias ingin menampilkan teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pargelaran ini dirancang dari mulai mempersiapkan : panggung, *lighting*, *sound system*, musik penggiring gamelan, dekorasi panggung, *Fotobooth*, *backgoround*. Setelah terjalinnya kerjasama dengan pihak teater Kamasetra, desain pargelaran ini dibuat agar mendapatkan hasil akhir yang memuaskan.



Gambar 7. Desain Panggung  
(Sketsa: Sie Acara, 2018)

### C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembang *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi desain, validasi oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, revisi kostum, pembuatan kostum, fitting kostum, perbaikan kostum, uji coba tata rias wajah, uji coba penataan rambut, serta *prototype* hasil karya pengembangan.

Saat akan melakukan pembuatan desain terlebih dahulu mengetahui tokoh yang akan dikembangkan. Tokoh Bima yang menjadi inspirasi sumber ide dalam pembuatan desain kostum yang akan digunakan. Desain warna yang akan digunakan adalah emas, merah dan tembaga. Desain yang dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh dari *talent*, menyesuaikan dengan gerakan yang akan ditampilkan saat pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang akan dikembangkan.

Validasi dilakukan setelah proses rancangan desain terpenuhi. Validasi yang pertama dilakukan oleh ahli/pakar supaya kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk memberikan arahan serta penjelasan

mengenai gerak tubuh pada saat teater. Validasi kedua dilakukan oleh dosen pembimbing bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum dengan desain tata rias serta desain rias karakter yang akan ditampilkan. Setelah melakukan validasi adapun revisi desain yang harus diperbaiki tujuan adanya revisi yaitu memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi warna, bentuk dan ukuran. Revisi *makeup* dari segi *foundation* yang kurang gelap dan kemerahan, bentuk alis yang kurang sempurna masih berbentuk alis perempuan. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai desain yang telah dibuat disesuaikan dengan ukuran tubuh talent, warna yang akan digunakan serta bentuk yang sesuai, pembuatan kostum dilakukan oleh seseorang yang sudah berpengalaman. *Fitting* kostum dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yang sudah direncanakan, *fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat yang akan dikenakan oleh *talent*, menyesuaikan dengan tubuh gerak *talent* saat akan tampil di pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan bentuk dari tampilan tokoh Bima yang dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu perlu adanya perbaikan kostum *talent* dari segi bentuk, ukuran dan warna, asesoris yang kurang sesuai dengan ukuran dan bentuk sehingga bisa menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

Uji coba tata rias wajah perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan, menyesuaikan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4, *test make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test make up* pertama sampai dengan terakhir, *test make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Prajurit Lumajang 4 yang akan ditampilkan.

Uji coba asesoris mahkota kepala perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan bentuk ukuran kepala *talent* dengan desain kostum dan tata rias wajah yang akan ditampilkan, menyesuaikan dengan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4, *test asesoris mahkota kepala* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test asesoris mahkota kepala* pertama sampai dengan terakhir, dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Prajurit Lumajang 4 yang akan ditampilkan.

*Prototype* hasil karya pengembangan dari hasil desain, pembuatan kostum, *fitting* kostum, *test makeup* serta *test asesoris mahkota kepala* supaya menciptakan tokoh yang akan diperankan sesuai dengan pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, kesesuaian bentuk keseluruhan/tampilan keseluruhan *talent*, menciptakan hasil karya dari pengembangan tokoh Prajurit Lumajang 4.

#### **D. Disseminate (Penyebarluasan)**

Pada tahap pengembangan *disseminate* adapun hal-hal yang perlu dirancang dalam acara pertunjukan meliputi rancangan pertunjukan, *grand* juri, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

##### **1. Rancangan Pertunjukan**

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Rancangan pertunjukan kapasitas gedung untuk menyaksikan menampung sekitar 800 penonton, tiket habis terjual 280 penonton dan 300 dari undangan. Sasaran untuk menyaksikan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah anak SMA, SMK dan masyarakat umum. yang akan diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 pada pukul 13.00-selesai bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

##### **2. Penilaian Ahli (*Grand* Juri)**

Rancangan penilaian ahli yang akan dilakukan pada tanggal 6 Januari 2018, *grand* juri tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari proses mendesain dan merancang kostum, merias wajah, serta melakukan penataan rambut pada *talent* sesuai dengan tokoh yang dikembangkan. Proses penilaian oleh ahli tersebut yang akan

melibatkan Agus Prasetya M.Sn, Dra. Esti Susilarti, M.Pd, Yuswati M.Pd

### 3. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor yang rencana akan dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. kegiatan Gladi kotor bertujuan supaya persiapan kostum dan mendampingi anak kamasetra latihan keseluruhan untuk kenyamanan gerak tubuh kostum yang akan digunakan untuk pertunjukan.

### 4. Gladi Bersih

Rancangan gladi bersih yang akan dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan tujuan sebagai persiapan untuk para *talent booking* untuk latihan dan penata musik gamelan dan seluruh peserta proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 sebelum acara pertunjukan diselenggarakan dan untuk memastikan persiapan-persiapan dari yang sudah dirancang yang berkaitan dengan pertunjukan seperti pementasan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, penyesuaian panggung, *lighting*, properti panggung agar semakin mantap.



## 5. Pergelaran

Rancangan pertunjukan drama musikal yang bertema Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang akan diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan yang sudah dirancang dari keterangan diatas. Pertunjukan tersebut akan diselenggarakan yang dihadiri oleh seluruh tamu undangan, tiket penjualan yang tersedia sebanyak 280 tiket habis terjual. Mayoritas penonton anak SMK, SMA dan masyarakat umum pertunjukan dengan durasi waktu teater tradisi 120 menit yang berjalan dengan sukses.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

Proses, hasil pembahasan berisi uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang dibahas pada bab IV menggunakan metode proses, hasil dan pembahasan 4D yaitu *define*, desain, *develop*, *dessiminate*.

#### **A. Proses, Hasil, Pembahasan *Define* (Pendefinisian)**

Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menceritakan di sebuah kerajaan Majapahit terjadi banyak pemberontakan rakyat ranggalawe yang merebutkan tahta kerajaan, Prabu Jayanegara dinobatkan menjadi Raja Majapahit, para Dharmaputra berseteru dengan kelompok Majapahit atau patih Halayudha mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi. patih Halayudha berusaha menghasut Prabu Jayanegara untuk menjatuhkan tahta Nambi agar Nambi diturunkan dari jabatan gelar Patih Hamangkubumi, akhirnya Nambi meminta pertolongan kepada Prajurit Lumajang untuk membantu membela kebenaran.

*Define* dengan cara melakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide dari cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta maka terciptanya tokoh Prajurit Lumajang 4 yang memiliki karakter rela berkorban, ksatria, pemberani, dengan karakteristik yang dimiliki yaitu berkulit sawo matang, tinggi badan pendek, berbadan kekar.

Pengembangan sumber ide berupa distorsi yaitu merupakan menggabungkan bagian –bagian tertentu dari sebuah benda, ide, atau bentuk yang dibuat sesuai dengan tujuan pencapaian karakter tertentu yang diinginkan. Dengan cara menambahkan pelengkap kostum batik gedengan khas Jawa Timur, *ornament* manik-manik permata pada asesoris klat bahu, klat pergelangan tangan, kalung, sabuk, mahkota, tameng dan tombak. Dalam tokoh Prajurit Lumajang 4 yaitu menekankan pada pencapaian karakter tokoh asli Prajurit 4 Lumajang yang dituangkan kedalam bentuk kostum dan rias karakter sehingga seolah-olah itu seperti wujud asli tokohnya, dalam pengembangannya akan diwujudkan menjadi bentuk baru sesuai dengan rancangan, serta menyesuaikan kostum yang akan ditampilkan, asesoris penunjung tersebut menggambarkan pada sumber ide tokoh Bima

## **B. Proses, Hasil, Pembahasan *Design* (Perencanaan)**

### **1. Kostum**

Pada tahap pembuatan kostum telah melalui beberapa tahap, yaitu tahapan menganalisis cerita, menganalisis karakter dan karakteristik, menganalisis sumber ide, menganalisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahapan selanjutnya adalah tahapan pembuatan desain kostum.

Proses pembuatan kostum terlebih dahulu dilakukan melalui tahap yang pertama dengan mengukur tubuh *talent* yang akan menampilkan tokoh Prajurit Lumajang 4 pada pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Tahap kedua dengan mencari kain berbahan *double*

*hycon*, sifon, celana jeans, dan kain batik gedengan khas Jawa Timur. Pemilihan kain dengan disesuaikan dengan ukuran, warna, batik serta kain yang akan digunakan bahan yang tidak panas, tidak menimbulkan robek. bahan tambahan kain asesoris pelengkap kostum seperti manik-manik permata, lis kaca, renda.

Selanjutnya proses pemilihan warna pun penting untuk memperindah dengan memilih warna tembaga, emas, hitam dan merah, dari bentuk asesoris pelengkap seperti tameng menggunakan warna tembaga yang menyerupai logam karena pada zaman dahulu para prajurit berperang menggunakan dengan tameng dan tombak yang terbuat dari logam, untuk menyelaraskan pelengkap kostum lainnya seperti klat bahu, klat pergelangan tangan, sabuk, kalung dan mahkota kepala warna disesuaikan dengan warna tembaga yang mempunyai ciri khas tersendiri dari prajurit, warna merah, emas dan hitam sebagai warna kombinasi. Warna merah melambangkan keberanian, warna emas melambangkan kejayaan, warna hitam melambangkan kekuatan sesuai dengan karakter Prajurit Lumajang 4 yang ada di dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

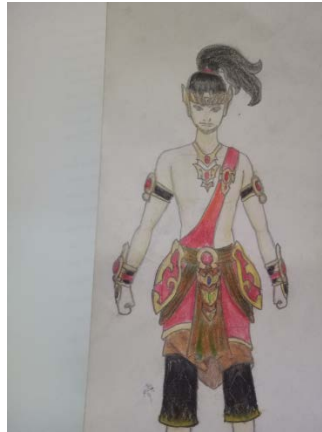
Tampilan kostum tidak akan sempurna tanpa bantuan dari seseorang penjahit dan pembuat kostum *cosplay*, maka dibutuhkan seseorang penjahit dan pembuat kostum *cosplay* untuk membuat kostum sesuai dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan. Lakukan

*fitting* sesuai jadwal yang telah ditetapkan dengan membawa kostum yang sudah jadi.

Adapun hasil desain kostum dengan perubahan kendala yang telah dibuat yaitu perubahan pertama kostum proses awal pembuatan kostum dibuat dengan berukuran *talent* tinggi lalu pertukaran *talent* pun terjadi bertujuan untuk menyelaraskan dengan prajurit Lumajang lainnya, mendapatkan *talent* bertinggi badan pendek, akhirnya asesoris pelengkap pun mengalami perubahan mulai ukuran dan bentuk dari klat bahu, klat pergelangan tangan, sabuk, celana yang masih kebesaran. Perubahan selanjutnya pada bagian tameng berukuran kebesaran dan tombak masih berukuran ketinggian. Perbaikan yang dilakukan adalah dengan bagian asesoris pendukung seperti mahkota kepala, klat bahu, klat pergelangan tangan, dan sabuk tujuan perubahan dilakukan supaya kencang, erat, serta bisa menyesuaikan gerak tubuh *talent*. Perbaikan selanjutnya dari tameng dan tombak bertujuan untuk mengeseimbangkan dengan tinggi badan *talent*.

Perubahan kendala kedua terjadi pada bagian asesoris kalung dan sabuk dengan mengurangi bentuk susunan, ada pun perbaikan bertujuan untuk keserasian dengan tahta prajurit lainnya agar tidak terlihat sama dengan strata Kerajaan dan Dharmaputra. Perubahan kendala yang terakhir adalah warna kostum seperti kalung, sabuk, mahkota kepala, klat bahu, klat pergelangan tangan, tameng dan tombak yang masih berwarna emas diselaraskan dengan prajurit Lumajang lainnya yang sepakat dengan

memilih warna tembaga, emas, merah, dan hitam. Perbaikan yang dilakukan adalah kostum yang sudah diselaraskan dengan prajurit Lumajang lainnya agar tokoh Prajurit Lumajang memiliki warna yang ciri khas, penambahan dan warna manik-manik pelengkap asesoris kostum, perbaikan yang dilakukan memberikan tambahan manik-manik permata berwarna merah dan putih. Penambahan terakhir bagian sabuk dengan bahan lem tembak berwarna merah yang diberikan gambar tari topeng buto yang melambangkan ciri khas masyarakat Lumajang.



Gambar 8. Hasil Desain Kostum  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)



Gambar 9. Hasil Akhir Pergelaran  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

## 2. *Make-up*

Perubahan kendala *make-up* yang pertama mendapatkan *talent* yang mempunyai jenis kulit berminyak, perbaikan dengan pemilihan kosmetik *waterproff* yang artinya tahan lama, sesuai jenis kulit *talent* berminyak dengan menggunakan *viva cream convering foundation* yang di *mix* dengan *wardah luminous creamy foundation*.

Perubahan kendala yang kedua pada sesi proses *make-up* pada pertunjukan dimulai dengan kedatangan *talent* yang terlambat, proses *make-up* yang terjadwal dari sesi acara dimulai pada pukul 07.00 WIB selesai pukul 10.30, namun *talent* datang dengan pukul 09.30 dengan proses *make-up* pun terjadi terburu-buru, belum sempat mengoleskan es batu ke wajah pada proses pengaplikasian *foundation* selesai. Tujuan di aplikasikan es batu ke wajah agar *make-up* tahan lama, Akhirnya *make-up* pun mengalami kelunturan pada *talent* dikarenakan gerak *talent* yang cukup banyak diatas panggung.

## 3. Asesoris

Pembuatan asesoris pada tokoh Prajurit Lumajang 4 harus bisa memberikan kesan ciri khas karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 dengan mempertimbangkan bentuk dan ukuran sehingga tidak mengganggu gerak *talent*. Hal yang harus diperhatikan adalah keserasian antara kostum dengan asesoris yang akan dikenakan sehingga terlihat lebih bagus dan sesuai dengan rias karakter yang digunakan oleh tokoh Prajurit Lumajang 4, asesoris yang dikenakan tokoh Prajurit Lumajang 4 yaitu:

a. Mahkota Kepala

Mahkota kepala dibuat dengan cara: 1) yang mengukur kepala *talent*; 2) kemudian bahan untuk membuat cetakan kepala berbahan busa ati berukuran tebal 5 cm yang ditutup dengan kain bludru berwarna hitam kemudian dilapisi dengan rambut lungsen; 3) membuat makhota berbahan dari spon ati yang sudah di bentuk lalu disemprotkan warna *gliters gold* dan tembaga lalu diberikan ukiran menggunakan lem tembak.



Gambar 10. Makhota Kepala  
(Sketsa: Dawson Art, 2018)

b. Kalung

Kalung dibuat menggunakan busa ati lalu semprotkan warna *gliters gold* dan tembaga. Bagian belakang kalung berikan karet berfungsi untuk memudahkan *talent* saat memakai kalung. Kemudian berikan ukiran dengan menggunakan lem tembak, lalu tambahkan manik-manik permata pada kalung.

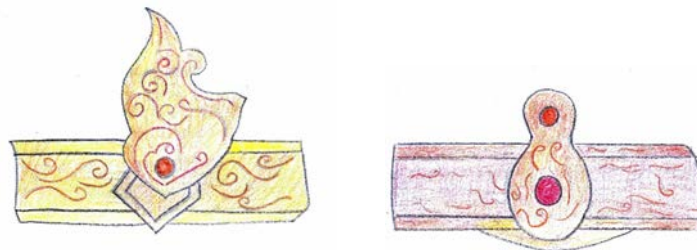




Gambar 11. Kalung  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

c. Klat Pergelangan dan Klat Bahu

Klat pergelangan tangan dan klat bahu dibuat menggunakan bahan busa hati lalu semprotkan warna dengan menggunakan glitters berwarna gold dan tembaga. Kemudian berikan ukiran pada seluruh klat pergelangan tangan dan klat bahu, tambahkan hiasan manik-manik permata untuk mewahkan.



Gambar 12. Klat Pergelangan Tangan dan Klat Bahu  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

d. Sabuk

Sabuk dibuat menggunakan bahan busa hati berukuran 5cm, sabuk yang sudah diukur dan dibentuk kemudian disemprotkan pewarna *gold* dan tembaga lalu berikan ukiran pada seluruh bagian pola

sabuk dan berikan manik-manik permata pada bagian tengah sabuk berfungsi untuk pusat perhatian.



Gambar 13. Sabuk  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

e. Selempang

Selempang terbuat dari bahan *double hycon* berwarna merah, bahan yang sudah dijahit sesuai dengan bentuk tubuh *talent*. kemudian tambahkan hiasan pada selendang yang berbahan dari busa hati yang sudah diukir dan diberi manik-manik permata.



Gambar 14. Selempang  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

f. Tombak

Tombak terbuat dari bahan pipa, pipa diukur sesuai dengan tinggi *talent*, kemudian pipa dilapisi dengan busa ati. Pembuatan kumis tombak dengan bahan dari busa ati pada bagian pingir-pinggir kumis tombak berikan lis kaca yang berfungsi untuk memewahkan. Lalu

disemprotkan warna pada gagang tombak berwarna merah dan diberikan ukiran abstrak yang berwarna *gold*, selanjutnya pada bagian kumis tombak semprotkan pewarna glitters tembaga dan *gold* lalu berikan manik-manik permata.



Gambar 15. Tombak  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

g. Tameng

Tameng terbuat dari bahan busa ati yang berukuran 5cm, bentuk tameng diukur sesuai dengan bentuk tubuh *talent*, selanjutnya disemprotkan pewarna glitters berwarna *gold* dan tembaga lalu diberikan pinggir-pinggir tameng dengan lis kaca berfungsi untuk memewahkan. Pada bagian tengah tameng terdapat bentuk segitiga yang mempunyai ciri khas lambang kesenian kabupaten Lumajang.



Gambar 16. Tameng  
(Sketsa: Meilina Prastikasari, 2018)

#### 4. Rias Wajah Karakter

Rias wajah yang digunakan pada tokoh Prajurit Lumajang 4 menggunakan tata rias wajah katakter dengan memberikan kesan kstaria dengan menampilkan riasan khusus yang menyerupai tokoh tersebut. Sebelum melakukan proses rias wajah perlu adanya alat, bahan, kosmetik yang digunakan:

##### a. Alat, Bahan dan Kosmetik

Alat, bahan, kosmetik yang digunakan meliputi: 1) *foundation* 5W digunakan supaya menghasilkan warna riasan gelap; 2) sriwedari warna merah digunakan untuk menghasilkan riasan berwarna coklat kemerahan; 3) bedak tabur make over 04 supaya hasil riasan terlihat berwarna gelap; 4) bedak padat wardah *beige* yang digunakan berwarna coklat supaya menghasilkan riasan yang gelap; 5) *eye shadow pallete* inez warna hitam dan coklat supaya menghasilkan kelopak mata terlihat gagah berani; 6) pensil alis viva warna hitam untuk menghasilkan hasil alis yang tajam; 7) *countour* It pro untuk menghasilkan riasan bagian tertentu sedikit tersembunyi dengan

permainan warna; 8) *blushon pallete* inez warna orange untuk mempertegas bentuk tulang pipi; 9) lem bulu mata digunakan untuk menempelkan kumis; 10) *lipstik pallete* It pro 02 digunakan untuk membentuk pola bibir dan memberi warna pada bibir.

b. Proses Rias Wajah Karakter

- 1) Membersihkan wajah menggunakan pembersih, lalu mengaplikasikan toner ke seluruh wajah lalu aplikasikan pelembab agar dapat terserap dengan baik.



Gambar 17. Tahap Pembersihan Wajah  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 2) Aplikasikan *foundation* ke seluruh wajah agar riasan terlihat gelap.



Gambar 18. Pengaplikasian *Foundation*  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 3) Mengaplikasikan *shading* untuk menonjolkan bagian hidung.



Gambar 18. Pengaplikasian *Shading* Hidung  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 4) Mengaplikasikan bedak tabur menggunakan bedak *make over* lalu aplikasikan bedak padat menggunakan merk wardah supaya hasil riasan tampak gelap.



Gambar 19. Pengaplikasian Bedak Tabur  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 5) Mengaplikasikan *shading* luar dibagian hidung agar terlihat lebih tegas.



Gambar 20. Pengaplikasian *Shading* Hidung Luar  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 6) Membentuk alis menggunakan pensil alis *viva* dengan membuat pola alis



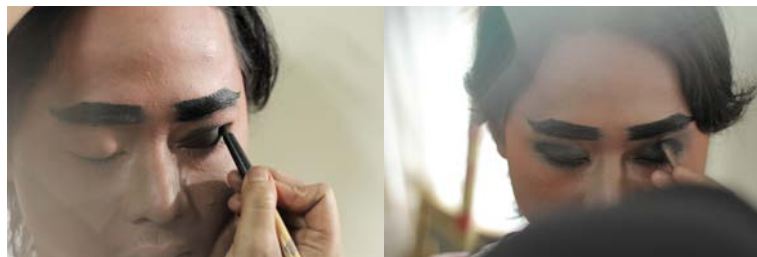
Gambar 21. Membentuk Alis  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 7) Menebalkan dan mengisi bagian alis menggunakan *eyliner gel* merk *silkygirl*.



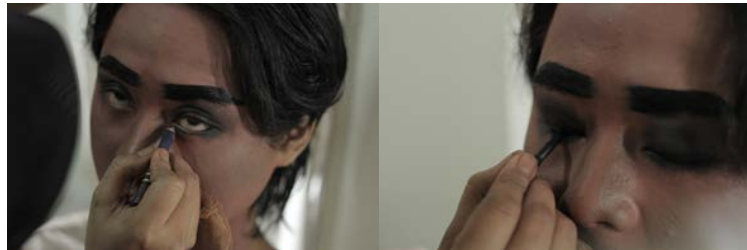
Gambar 22. Mengisi Alis  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 8) Mengaplikasikan *eyshadow* merk *lt pro* pada kelopak mata



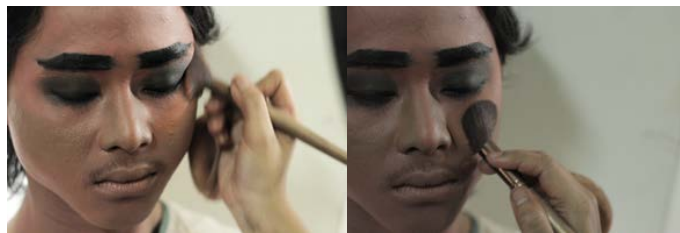
Gambar 23. Tahap Pengaplikasian *Eye-shadow*  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 9) Mengaplikasikan *eyliner* bawah mata dan *eyliner* kelopak mata untuk mempertegas garis mata.



Gambar 24. Pengaplikasian *Eyliner*  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 10) Mengaplikasikan *blushon* ke tulang pipi.



Gambar 25. Pengaplikasian *Blush-on*  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

- 11) Mengaplikasikan lem bulu mata untuk menempelkan rambut kumis.



Gambar 26. Pengaplikasian Lem Bulu Mata  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)



12) Membuat pola bibir dan mengisi bibir dengan *lipstik* merk It pro.



Gambar 27. Pengaplikasian *Lipstik*  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

13) Mengaplikasikan *foundation* keseluruhan badan supaya hasil riasan dan warna kulit keserasian.



Gambar 28. Pengaplikasian *Foundation*  
(Dokumentasi: Meilina, Prastikasari, 2018)



Gambar 29. Desain Rias Wajah  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)



Gambar 30. Hasil Rias Wajah  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

### C. Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi desain kostum, validasi desain rias karakter.

#### 1. Validasi Desain Kostum

Validasi yang dilakukan oleh pakar/ahli meliputi desain kostum yang tercantum dalam gambar belum menyerupai tokoh asli yang akan dikembangkan yaitu Prajurit Lumajang 4.

Validasi desain kostum kedua dilakukan pada tanggal 7 Desember 2017 dengan Afif Ghurub B. M.Pd dengan hasil revisi pertama meliputi perubahan dari kostum, bentuk tameng, asesoris dan warna yang belum menyerupai keselarasan dari tokoh Prajurit Lumajang yang lain. Pada tanggal 29 Desember 2017 melakukan *fitting* 1 kostum dengan Afif Ghurub B. M.Pd dan dosen pembimbing Elok Novita M.Pd guna untuk menyetujui desain kostum yang telah dibuat apakah sesuai kesatuan dari segi kostum, asesoris, bentuk dan warna dari tokoh Prajurit lainnya. Desain ketiga kostum, warna dan bentuk yang sudah sesuai dengan

kesatuan dengan tokoh Prajurit lainnya, warna yang disesuaikan dengan karakteristik Prajurit Lumajang 4. Bahan dasar dari kostum yang digunakan untuk pembuatan kostum pada tokoh Prajurit Lumajang 4 menggunakan bahan dasar busa hati untuk membuat asesoris, untuk membuat selendang adalah kain *double hycon* lalu untuk membuat celana dari bahan kain jeans dan kain batik Jawa Timur. Terakhir diberikan asesoris manik permata pada bagian tameng, tombak, klat bahu, klat pergelangan tangan, kalung, sabuk, dan makhota agar terlihat lebih mewah.



Gambar 31. Validasi Kostum  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

## 2. Validasi Desain Rias Wajah karakter

Validasi rias wajah oleh Elok Novita M.Pd, pada tanggal 12 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah meliputi pembuatan desain rias karakter yang pertama masih perlu adanya perubahan desain adapun saran yang perlu dilakukan yaitu lebih mengembangkan ide rias karakter teater, mencari referensi mengenai gambar-gambar yang berkaitan dengan rias karakter untuk prajurit.

Desain kedua masih perlu adanya perubahan pada bagian riasan wajah yang belum kemerah coklatan, riasan mata yang kurang tajam, pengaplikasian *blush-on* yang belum sesuai dengan warna riasan, pemasangan untuk rambut kumis buatan yang masih belum sesuai dengan keserasian rambut *talent*. adapun perbaikan yang perlu dilakukan meliputi *foundation* yang sesuai dengan kulit wajah *talent* dan menegaskan riasan mata dan pemasangan rambut kumis buatan karena akan mempermudah untuk ciri khas dari tokoh Prajurit Lumajang 4.

Desain ketiga sudah menyerupai tokoh Prajurit Lumajang 4 yang akan ditampilkan dengan penerapan warna sesuai dengan desain kostum yang akan ditampilkan.



Gambar 32. Validasi Rias Karakter  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2018)

### 3. Validasi Kostum

Kostum dibuat oleh Putra Dawson sesuai dengan desain membutuhkan waktu untuk membuat kostum dan asesoris 15 hari.

Tabel 2. Rincian Biaya Kostum

Jasa	Rp. 750.000,00
Bahan	Rp. 800.000,00
Jumlah	Rp.1.550.000,00

Validasi kostum atau *fitting* kostum dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017 yang dinilai oleh Elok Novita S.Pd dan Afif Ghurub B, M.Pd. *Fitting* kostum tersebut dilakukan oleh masing-masing *talent* yang akan tampil pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertujuan agar bisa menyesuaikan dengan tokoh Prajurit Lumajang 4 yang akan ditampilkan. Setelah melakukan validasi kostum pertama adanya perubahan untuk perbaikan kostum selanjutnya yaitu dengan menyelaraskan warna, bentuk dan kostum, perubahan untuk perbaikan kostum supaya mempunyai ciri khas tersendiri untuk Prajurit Lumajang. Validasi kostum kedua dilakukan pada tanggal 4 Januari adanya perubahan pada memilih warna dan bahan kain yang belum sesuai dengan pencahayaan untuk diatas panggung dan menambah asesoris dengan manik-manik permata.



Gambar 33. Validasi Kostum 1  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2017)



Gambar 34. Validasi Kostum 2  
(Dokumentasi: Meilina Prastikasari, 2017)

#### 4. Uji Coba Rias Karakter

Uji coba rias karakter dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada hari Selasa, 28 Desember 2017, yang kedua pada Rabu, 29 Januari 2017, dan yang terakhir Kamis, 4 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba rias karakter pertama pada hari Selasa, 28 Desember 2017 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita M.Pd adalah pertama masih perlu adanya perubahan pada bagian warna *foundation* kurang berwarna gelap dan kemerahan, bentuk alis yang masih berukuran perempuan, bagian *shading* hidung yang kurang besar masih berbentuk kecil, *blushon* berwarna kurang menyala, warna *eye-*

*shadow* kurang tajam, *eyliner* bawah dan *tas* kurang tegas, dan *lipstik* berwarna pucat.



Gambar 35. Uji Coba Rias Karakter 1  
(Sumber: Meilina Prastikasari, 2017)

- b. Hasil uji coba rias karakter yang kedua pada Rabu, 29 Januari 2017 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita M.Pd adalah masih perlu adanya perubahan pada bagian desain rias karakter adapun perbaikan yang perlu dilakukan meliputi warna *foundation* kurang gelap dan kemerahan, *eyshadow* kurang tegas, lipstik berwarna coklat kemerahan, *blushon* pipi kiri dan kanan warna tidak keselarasan, penambahan kumis kurang sesuai dengan jenis rambut *talent*.



Gambar 36. Uji Coba Rias Karakter 2  
(Sumber: Meilina Prastikasari, 2017)

- c. Hasil Uji coba rias karakter ketiga pada hari Kamis, 4 Januari 2018 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita M.Pd adalah rias karakter sudah menyerupai tokoh Prajurit Lumajang 4 dalam pemilihan warna yang sesuai dengan desain kostum yang akan ditampilkan.



Gambar 37. Uji Coba Rias Karakter 3  
(Sumber: Meilina Prastikasari, 2018)



d. *Prototype* Tokoh Prajurit Lumajang 4

*Prototype* tokoh Prajurit Lumajang 4 yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, asesoris pelengkap kostum, validasi rias karakter. Penampilan tokoh Prajurit Lumajang 4 setelah melalui beberapa tahap proses pembuatan menunjukan hasil pada bagian kostum dibuat menggunakan celana dari bahan *jeans*, pelengkap batik *gedhengan* khas Jawa timur pada bagian celana. Asesoris dibuat menggunakan bahan daru spon ati, asesoris pelengkap kostum yang digunakan yaitu dengan tambahan manik-manik permata, renda dan lis kaca dipasang pada bagian tameng, tombak, klat bahu, klat pergelangan tangan, sabuk, kalung dan mahkota kepala. Rias karakter menggunakan riasan panggung dengan menekankan pencapaian karakter tokoh.



Gambar 38. *Prototype* Prajurit Lumajang 4  
(Sumber: Meilina Prastikasari, 2018)

#### **D. Hasil dan Pembahasan *Desseminate* (Penyebarluasan)**

Deseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY ditunjukan untuk kalangan pelajar dan masyarakat umum, dengan tujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan UNY yang dipentaskan dalam bentuk cerita teater tradisi.

##### **1. Penilaian Ahli *Grand* Juri**

Kegiatan penilaian ahli grand juri adalah kegiatan hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand* juri) diselenggarakan pada tanggal 6 Januari 2018 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati M.Pd dari instansi pemerhati *make-up*, pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dan pemerhati kostum diwakili oleh Agus Prasetya M.Sn dari instansi dosen Institut Seni Indonesia.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias karakter, *face painting*, penataan rambut, asesoris dan kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih tiga kategori yaitu kategori dari Narapraja, Dramaputra dan Prajurit.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi Narapraja yaitu: Tokoh Patih Halayudha *the best 1*, Tokoh Tribuanadewi *the best 2*, Tokoh Prabu Jayanegara *the best 3*. Posisi Dramaputra yaitu: Tokoh Ra Wedheng *the best 1*, Tokoh Rha Banyak *the best 2*, Tokoh Kudo Laweyan *the best 3*. Posisi Prajurit, Tokoh Prajurit Lumajang 3 *the best 1*, Tokoh Prajurit Majapahit 3 *the best 2*, Tokoh Prajurit Majapahit 4 *the best 3*. Untuk kategori pemenang favorit Tokoh Mahapati Halayudha, pemenang kategori rias karakter oleh Tokoh Ra Wedheng, sedangkan untuk pemenang kategori *the best of the best* oleh Tokoh Ra Wedheng.

## 2. Gladi Kotor

Gladi Kotor diselenggarakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor merupakan kegiatan yang dilakukan guna melihat kekompakan kenyamanan tokoh menggunakan kostum yang telah dirancang sesuai dengan konsep.

## 3. Gladi Bersih

Gladi Bersih diselenggarakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias karakter, kostum, penataan rambut dan gerak tokoh.

#### 4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00-selesai bertempat di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan FT, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 280 tiket habis terjual. Mayoritas penonton menyaksikan acara ini adalah anak SMK, SMA dan masyarakat umum dengan durasi pertunjukan 120 menit. Menampilkan kisah kehidupan dalam kerajaan tokoh-tokoh seperti Prabu Jayanegara, Rakyen Nambi, Mahapati halayudha, Ra Tanca, Ra wedgeng, Ra Yuyu, Ra Banyak, Prajurit majapahit 1, 2, 3, 4 dan Prajurit Lumajang 1, 2, 3, 4 dan masih banyak lagi.

Tampilan kostum tokoh Prajurit Lumajang 4 dari jarak penonton pada bagian celana terlihat lebih pendek, warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang, ukuran kostum sudah disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna kuning dan putih karena menyesuaikan *baygorund*, dan tampilan rias karakter tokoh Prajurit Lumajang 4 saat di panggung terlihat pucat dengan sorot lampu warna kuning, warna tersebut tergolong warna kejayaan yang biasanya digunakan dalam suasana kerajaan. Kosmetik yang digunakan tidak tahan lama yang mudah luntur, tata rias pada Prajurit Lumajang 4

secara keseluruhan kurang tajam dan tebal, pada adegan ke dua saat wajah talent terkena *lighting* menjadikan tata rias menjadi pucat karena kurang tajam pada bagian mata dan bibir.

Pada mahkota kepala warna yang digunakan sudah sesuai dengan tampilan kostum. Proposi yang kurang lebar dari lingkaran asli kepala *talent* merasakan terlalu sempit pada bagian cepol. Backsound pada saat munculnya tokoh Prajurit Lumajang 4 menggunakan iringan gamelan.



Gambar 39. Prajurit Lumajang 4 Dalam Pergelaran  
(Sumber: Adit, 2018)

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

1. Rancangan kostum, asesoris, penataan rambut, dan rias karakter, tokoh Prajurit Luimajang 4 dengan sumber ide Bima dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
  - a. Perancangan kostum tokoh Prajurit mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik Prajurit Lumajang 4 dengan menerapkan unsur desain: garis lengkung, ukuran, bentuk, warna, tekstur, dan menggunakan prinsip keseimbangan, keselarasan dan keserasian.
  - b. Perancangan asesoris tokoh Prajurit Lumajang 4 mengalami 3 kali perubahan dengan menerapkan unsur desain: bentuk, ukuran, warna, garis lurus, dan garis lengkung, dengan menggunakan prinsip desain keselarasan, keseimbangan, dan keserasian.
  - c. Perancangan penataan rambut mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakteristik tokoh Prajurit Lumajang 4 dengan menerapkan unsur: ukuran, bentuk, warna, dan menggunakan prinsip keseimbangan, keselarasan, dan keserasian.
  - d. Perancangan rias karakter berupa wajah tokoh Prajurit Lumajang 4 mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita dengan menggunakan unsur desain warna, dan ukuran serta prinsip desain, keselarasan dan keserasian. Menggunakan

kosmetik yang *waterproff* tidak luntur untuk jenis kulit berminyak seperti *foundation* viva cream dan sariayu *foundation* cream yang tidak banyak mengandung banyak minyak.

2. Penataan kostum, penataan asesoris, penataan rambut, pengaplikasian rias karakter, dan pergelaran pada tokoh Prajurit Lumajang 4 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
  - a. Penataan kostum terdiri dari beberapa bagian yaitu kostum yang terbuat dari kain sifon, kain jeans, dan tambahan kain batik *gedhengan* dibagian celananya. Tambahan aksen hiasan atau ornamen pada kostum Prajurit Lumajang 4 diletakan pada bagian celana menggunakan renda.
  - b. Penataan asesoris terdiri dari beberapa bagian yaitu asesoris yang terbuat dari spon ati. Tambahan aksen hiasan atau ornamen pada asesoris Prajurit Lumajang 4 diletakan pada bagian asesoris kepala, kalung, sabuk, klat bahu, klat pergelangan tangan, selendang, tameng, dan tombak, menggunakan manik manik permata dan lis kaca.
  - c. Penataan rambut yang terbuat dari spon ati dan rambut tambahan lungsen. Tambahan aksen hiasan atau ornamen pada bagian asesoris mahkota menggunakan manik manik permata.
  - d. Pengaplikasian rias karakter yang memberikan warna makeup sesuai dengan karakter.

3. Tokoh Prajurit Lumajang 4 ditampilkan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB-selesai di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 350 penonton beserta tamu undangan. Pentas bertema Kudeta di Majapahit ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung seperti musik pengiring gamelan, *lighting*, dekorasi yang berbentuk kerangka Majapahit yang terdiri dari berbagai macam tokoh seperti Prabu Jayanegara, Mahapati Halayudha, Rakyat Nambi, Tribuanadewi, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Tanca, Ra Wedheng, Prajurit Lumajang 1, 2, 3, 4 dan Prajurit Majapahit 1, 2, 3, 4 dan berbagai jenis tokoh lainnya. Tokoh Prajurit Lumajang 4 dengan kostum dan asesoris yang terbuat dari spon ati. Musik yang digunakan dalam pertunjukan teater tradisi ini menggunakan musik tradisional.

## **B. Saran**

Merancang kostum, merancang asesoris, dan rias karakter mendapatkan saran dari dosen agar terciptanya hasil yang sesuai dengan tokoh dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **1. Rancangan**

- a. Sebaiknya ketika mencari penjahit dan bahan lebih baik jauh-jauh hari agar penjahit tersebut dapat dipantau.



- b. Saat mencari perlengkapan kostum, pemilihan bahan, warna, dan manik manik penentuan warna harus disesuaikan dengan karakter tokoh Prajurit Lumajang 4.
  - c. Saat melakukan pembuatan kostum, asesoris, seharusnya tidak terlalu dekat dengan tanggal yang sudah ditentukan agar jika terjadi kesalahan masih bisa diperbaiki.
  - d. Sebaiknya saat merias harus lebih teliti dalam memahami jenis kulit *talent* dan kosmetik apa yang cocok untuk jenis *talent*.
  - e. Memperlihatkan rias wajah pada jarak penonton agar pada saat di panggung lebih terlihat jelas dan detail.
  - f. Sebaiknya lebih berkomunikasi antar tokoh agar tidak terjadi kesalahan dalam warna dan pembuatan bentuk asesoris.
  - g. Terjalannya komunikasi baik dengan *talent* untuk membuat kostum.
2. Hasil
- a. Mempertimbangkan letak hiasan dibagian kostum secara menyeluruh.
  - b. Penyimpanan kostum dan asesoris supaya tidak kotor diletakan didalam plastik.
  - c. Penyimpanan *make-up* agar tidak kotor, dengan cara menyimpan pada wadah yang tertutup rapat dan disimpan ditempat dingin.
  - d. Hasil rias wajah Prajurit Lumajang 4 menggunakan kosmetik khusus pada *foundation* misalnya menggunakan foundation yang tidak mengandung minyak berlebih seperti *foundation* sariayu, viva dan

*make-over* serta menggunakan kosmetik dekoratif untuk mengubah wajah *talent* menjadi karakter yang diharapkan.

### 3. Pergelaran

- a. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan pertunjukan yaitu harus memperhatikan *rundown* yang sudah dibuat dan sebaiknya mengadakan *briefing* terlebih dahulu.
- b. Saran untuk mahasiswa dalam mendesain dan menerapkan tata rias wajah dalam suatu pertunjukan tertutup, yaitu panggung, *lighting*, properti, dan musik yang akan mempengaruhi riasan. Dari jarak atas panggung riasan harus dibuat tegas dan warna-warna kosmetik *foundation*, *eye shadow* yang digunakan harus mencolok seperti warna merah sesuai dengan teori yang dijelaskan pada kajian pustaka bab 2, agar di atas panggung riasan wajah terlihat tegas, kuat dan tidak pucat saat terkena *lighting* panggung, dan juga tidak terlihat datar saat pertunjukan. Karena jarak panggung dan penonton jauh.
- c. Saran untuk pertunjukan Prajurit Lumajang 4 untuk persiapannya lebih pintar dalam mengatur waktu dan manajemen waktu yang baik, sehingga dapat menghasilkan, menata, dan menampilkan rancangan kostum, tata rias karakter agar jauh lebih baik lagi.
- d. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh dengan cara memahami terlebih dahulu alur cerita kemudian menyimpulkan karakter dan karakteristik tokoh yang akan diperankan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2015). *Perkembangan sejarah teater tradisional*. Diambil pada tanggal 12 Januari 2018 pukul 19.00 WIB melalui <http://www.acedemia.edu>.
- Alfarizi. (2011). *Dampak masuknya budaya asing barat terhadap bangsa Indonesia*. Diambil pada tanggal 22 Februari 2018 pukul 18.30 melalui <https://kompasiana.com>.
- Arifah A, Riyanto. (2003). *Desain busana*, Bandung: YAPEMDO.
- Ari Wulandari. (2011). *Batik nusantara*. C.V Ani Offset.
- Arya. (2017). *Ragam batik Indonesia*. Diambil pada tanggal 13 Februari 2018 pada pukul 20.00 WIB melalui [ragambatikindonesia.blogspot.co.id/2017/batik-daerah-jawa-timur](http://ragambatikindonesia.blogspot.co.id/2017/batik-daerah-jawa-timur).
- Asti Musman, Ambar B. Arini. (2011). *Batik-warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta. Gramedia.
- Atisah Sipahelut. Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar desain*. Tidak Diterbitkan.
- Bambang Harsrinuksmo. (1999). *Ensiklopedia wayang indonesia*. Sena Wangi.
- Bestari, A.G. (2011). *Menggambar busana dengan teknik kering*. KTSP.
- Didik Nini Thowok. (2002). *Stage make-up by didik nini thowok*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharso Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.
- Eko Santosa. Heru Subagyo, Harwi Mardianto, dkk. (2011). *Seni teater jild 1*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Eko Santosa. Heru Subagyo, Harwi Mardianto, dkk. (2011). *Seni teater jild 2*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Endang Bariqina. Zahida Ieadawati. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita.
- Ernawati, Izwemi, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2*. Direktorat Pembina.
- Fauzi, D.H (2006). *Seni budaya*. Armico: Bandung.

- Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*, Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembina.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Rekaya Sains.
- Karomah. (1990). *Tata busana dasar*. IKIP Yogyakarta.
- KBBI. (2015). *Sinopsis*. Diambil pada tanggal 21 Desember 2017 pukul 15.00 WIB melalui <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/sinopsis.html>.
- KBBI. (2012). *Pergelaran teater*. Diambil pada tanggal 14 Febuari 2018 pukul 17.00 WIB melalui [kbbi.web.id/teater.html](http://kbbi.web.id/teater.html).
- Koentjaningrat. (1985). *Seni budaya*. Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Klapingleng. (2008). *Teori musik dasar*. UPT Perpustakaan UNY.
- Lisbijanto. (2013). *Ragam batik Indonesia*. Diambil pada tanggal 17 Febuari pada pukul 11.00 WIB melalui <https://eprints.uny.ac.id>.
- Margawanti (2002). *Disain penyajian*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- Mellisa. (2015). *Ragam kebudayaan Indonesia*. Diambil pada tanggal 19 Desember 2017 pukul 20.30 WIB melalui <https://www.kebudayaan.Indo>.
- Nelot. (2009). *Kostum teater*. Diambil pada tanggal 5 April 2018 pukul 16.00 WIB melalui <http://eprints.uny.ac.id>.
- Novi Kurnia & Mia Siti Aminah. (2012). *Mendesain baju sendiri dari pola hingga jadi*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Nurhadi, Dawud, Yuni Pratiwi. (2006). *Bahasa indonesia jilid 2*. Erlangga.
- Prapti Karomah. (1990). *Unsur-unsur desain*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Rahayu. (2016). *Teater tradisional*. Diambil pada tanggal 22 Febuari 2018 pukul 16.00 WIB melalui <http://seputarpengertian.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-teater-tradisional.html>.
- Rachmawati. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta. Jalasutra.

- Rosidi. (2009). *Sinopsis cerita*. Diambil pada tanggal 27 Desember 2017 pukul 14.00 WIB melalui <http://kubuskecil.blogspot>.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana elemen-elemen dan desain*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Sawitri Hidayatullah, Hasyim. (2016). *Dasar-dasar musik*. Yogyakarta: Arttex.
- Setyobudi. (2007). *Prinsip-prinsip seni rupa*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sinar Cakrawala. (2015). *Pandawa lima*. Diambil pada tanggal 2 Januari 2018 pukul 19.00 melalui [sinar-cakrawala9.blogspot.co.id/2015/04/pandawa](http://sinar-cakrawala9.blogspot.co.id/2015/04/pandawa).
- Sulasman. (2002). *Teori dan kreativitas penggunaanya*. ITB. Bandung.
- Sugiyanto. (2004). *Batik Indonesia*. Diambil pada tanggal 13 Februari Pukul 09.30 WIB melalui <https://www.google.co.id/amp/s/.infobatik/pengertian-batik>.
- Thajahjani. (2013). *Ragam batik Indonesia*. Diambil pada tanggal 17 Februari pada pukul 11.00 WIB melalui <https://eprints.uny.ac.id>.
- Tim Sanggar Batik Barcode. (2010). *Batik*. Tim Sanggar Batik Barcode.
- Triyanto. (2012). *Mendesain asesoris busana*. KTSP.
- Triyanto, Noor Fitrihana. Mohammad Adam Zerusalem. (2012) *Aksesoris dari tanah liat*. KTSP.
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharyono.(2014). *Menggambar busana*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Vincent J-R Kehoe. (1992) *Teknik makeup profesional untuk artis, film, televisi, dan panggung*. MMTC.
- Widarwati. (2000). *Desain busana 1*. FTPK IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. (1983). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. IKIP. Yogyakarta.
- Yayat Nursantara, Dyah Ruci. (2007). *Seni budaya sma jilid 1*. Erlangga.

# LAMPIRAN



Lampiran 1. Pamflet Pergelaran  
(Sumber: PDD, 2018)



Lampiran 2. Tiket Pergelaran  
(Sumber: PDD, 2018)



Lampiran 1. *Beautician* dan *Tallent* Diatas Panggung  
(Sumber: Adit 2018)



Lampiran 2. Foto *Beautician* dan *Tallent*  
(Sumber: Adit 2018)





Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Tata Rias  
(Sumber: Pelangi, 2018)



Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Tata Rias  
(Sumber: Pelangi, 2018)



Lampiran 5. Foto Bersama Dosen Pembimbing  
(Sumber: Pelangi, 2018)



Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing  
(Sumber: Pelangi, 2018)



Lampiran 6. Foto Pemakaian Selempang  
(Sumber: PDD, 2018)



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**MARET 2018**